game .exe

#03 2003



СТР. 43—60

НОВАЯ ГОРДОСТЬ

ОПЕРАЦИЯ
S2
Silent Storm

game .exe



#03 2003



СТР. 43—60

НОВАЯ ГОРДОСТЬ

<Александр Выдрин>
galerus@mail.ru



Здравствуй, .EXE! Существует одна социальная группа, для которой новогодняя ночь не предвещает ничего хорошего. Это студенты. Удушающий запах сессии заставляет их помнить о наступающей угрозе. Правда, это не касается тех, кто успел отстреляться от этой проверки знаний «автоматами» и другим огнестрелом. Эти имеют полное право отдохнуть у монитора и пощелкать по кнопочкам, без опасения, что в случае провала проведут следующие два года под «дедовским» сапогом. И у них, конечно, есть право выбирать. Оно гарантировано им конституцией. И касается в том числе и КИ.

Почему же люди выбирают одно, а не другое? Рассмотрим это на примере тех, кого я знаю очень давно. Моих друзей и знакомых.

КВЕСТЫ. Игры, не скажу, что для интеллектуалов, но для людей, не обделенных некоторым логическим мышлением. Почти все мое окружение — а это далеко не одни девушки (которым отчего-то приписывается особая тяга к этому жанру) — с удовольствием играет в квесты. Кстати, наблюдение: квестоненавистники критикуют этот жанр сильнее, чем квестоманы его защищают. Да и пусть: солнце грязью не замажешь. Жанр этот (хочется сказать «элитный», но...) для определенного круга. Тут либо любовь с первого взгляда, либо полнейшее безразличие. Одна беда: достойные игры появляются все реже и реже. Так, в 2002 г., кажется, был, только один выдающийся квест. Ну да, Syberia! Логичный, прозрачный, ясный. То есть, дорогие супостаты, жанр все-таки жив, и мы еще поиграем. Нас, квестоигроков, 57%.

СТРАТЕГИИ. Поклонников этой сомнительной забавы среди моих др. и зн. не очень много. Точнее, их мало. И все потому, что забава стенка-на-стенку уже слегка не актуальна. Особенно если побеждает тот, у кого эта стенка толще, выше, крепче. Впрочем, некоторые разработчики все равно пытаются прыгнуть выше головы. То есть придумывают новые features. Так, Stronghold, как все помнят, притягивает перспективой построить разухабистый стронгхолдик. А потом разрушить его. Забавное новшество у GSC Games World, мамы «Казаков в Америке»: объединенные в какую-нибудь формацию, воины получают прибавления к своим навыкам. Но если пошире открыть глаза, то видишь: слабоголовые «рукопашные» никуда не исчезают, и победит все равно тот, у кого больше пушечного мяса. Так было в Dune, так было в Total Annihilation, так было в etc. Так, признаемся, будет и потом. Их, стратегов, 43%.

РПГ. Космический жанр. Будущее КИ. Никогда не утеряет своей популярности. Потому что именно в РПГ мы можем попасть в тот мир, о котором грезили со времен, когда важнее были сухость и комфорт. А если эта РПГ к тому же скрещена с тактикой (или тактика оплодотворена РПГ — какая разница!)... Главное, чтобы была кнопка «End turn». В общем, ролевые — наша, извините, групповая слабость. Разве может быть тактика в реальном времени? Поэтому Jagged Alliance — вне времени, вне конкуренции. Из нового же хороша «Код доступа: РАЙ». Fallout'ы гениальны, хотя и без тактики... Думаю, мало будет охотников поспорить, что это САМЫЕ ГЕНИАЛЬНЫЕ РПГ ever. Diablo? — конечно, тоже не малыш в подгузниках, но вот сиквел... А как красиво все начиналось... Сейчас же всей группой ждем Silent Storm, скрестив пальцы. Нас, РПГ-манов, 71%.

ШУТЕРЫ. Вы — самое слабое звено. Игры этого жанра похожи друг на друга, лишены изюминки, не обременены сюжетом. Ничего нового невозможно изобрести по определению, однако производители выпускают их со страстью серийного маньяка. Исключение составляют разве что тактические и stealth-шутеры. Сюда же поместим и Hitman'а (чья вторая часть проста, как детская прогулка в зоопарке) — одно светлое пятно на всю несметную толпу. Да, в это можно играть, когда все надоело. Или если нервы на пределе. Но диагноз жесток: их, «киллеров», 28%.

ACTION. Ветреный жанр. То хорошая игра, то полный абортарий. Лично я выделил бы лишь GTA и, извините, Worms. Причем обе линейки инновационны, свежи (ну, может, к Worms это относится чуть меньше) и страшно привязчивы. Остальные же производители просто ставят лейбл жанра на коробку — и все, считают, что выписали себе индульгенцию. Подобный финт мы простили MDK. Нас, вот таких полулюбителей, 28%.

СИМУЛЯТОРЫ. Занятный случай. Большинство людей играют в эти игры... по-аркадному, что ли. Без настроек, копания в двигателях и пр. Просто летают (плывут, едут) побыстрее и покупают, что подороже. А чтобы погрузиться с головой — увы. Таких игроков уже почти не делают. Между тем у этого жанра самый железный контингент. Он стабилен. И поэтому жанр будет жить. Я не рассматриваю здесь спорт-симуляторы, зная вашу неприязнь к ним. Хотя у них огромная аудитория. Факт. В общем, любителей поиграть хватает, а вот любителей СИМУЛЯТОРОВ нет. Их, симуляторщиков, всего 14%.

И ДР. Игры, с трудом поддающиеся жанровому определению, выходят довольно редко. Но когда выходят, блестят иногда жемчужинами. Oddworld. Убил бы человека, закрывшего эту лавочку на ПК. Эйба — боготворили. Он был прост, он был народный. Жаль, что он больше не с нами. Так или иначе, эти ДРУГИЕ игры — талантливые — любимы. Почти всеми. (Персональное спасибо старику ПэЖэ за бесподобный Bridge Builder. А уж какова Elastomania!..) Нас — 100%.

ИТОГ. Какова же вероятность найти среди нас универсала, человека, играющего во все? Обработаем данные и получим... 0,191%. Да, их ничтожно мало, но они есть. Люди, которые попадают в этот недопроцент, лишены радости, которую получают остальные. Они живут от игры к игре. У них стеклянные глаза и непробиваемые сердца. Они холодны и бесстрастны. Но они существуют. Я знаю таких. Их жизнь уходит в пустоту, они окружены ложными ценностями, считают себя дарованиями и универсалами. И отказываются воспринимать правду, настоящую, жизненную. Они ничто для общества. Социально отмершие клетки. Деграденты. И вот теперь настало время подумать и о себе. Всмотритесь в зеркальное отражение и спросите: а я? я — такой?..

Дети мои! Живите в реальности. А в виртуальности только расслабляйтесь, как бы ни заманивали вас .EXE-журналисты и девелоперы. Все мы идем своей дорогой, и пусть она будет без наркотиков, алкоголя, табака, людей девиантного поведения и псевдоуниверсалов. Удачи!

P.S. Несколько слов о нашем отношении к ИГРОВОМУ ЖЕЛЕЗУ. Все тестируемые вами приборы нам даже и не снились, но читаем про них регулярно и с интересом. Чем вы богаты — тем мы и рады. А наши домашние машины можно описать одним случаем из жизни:

Я (одногруппнику): Саня, у тебя видеокарта 2D или 3D?

Саня (мне): У меня просто Дэ!

Вот так! End turn.

game.exe

в номере

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 3 (92), март 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 54200 экз.
Номер подписан в печать 19 февраля 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк





Saitek X45 Digital Joystick & Throttle

Приз предоставлен компанией «Игалакс», в которой вы можете приобрести весь спектр игровых манипуляторов Saitek.

стр. 21, 22



18

...на пятки буйным скандинавам наступают не менее буйные римляне: в конце года грядет самостоятельное продолжение серии – Rome: Total War. Главное и, наверняка, самое ожидаемое нововведение – свежий, с иголочки графический движок, благодаря которому погружение в Древний Рим будет особенно ярким.



76

Вопреки своему названию игра не имеет ничего общего ни с сериалом C&C, ни даже с генералами – полководцы пали смертью храбрых в сражении за геймплей. Пусть все сказанное не обманет вас – сметающая все на своем пути вода из разрушенной плотины снилась нам не зря.

приложение
ПОЛИГОН 99

приложение
игровое железо 117

Seagate Barracuda ATA IV ➜ Seagate Barracuda ATA V ➜ Seagate Cheetah 10K.6 (ST336607LW) ➜ IBM (Hitachi) DeskStar 120GXP (IC35L060AVVA07-0) ➜ IBM (Hitachi) DeskStar 180GXP (IC35L180AVV207-1) ➜ Maxtor DiamondMax Plus9 ➜ Western Digital Caviar WD1800JB ➜ Samsung SpinPoint V60 SV1204H

Игры в номере

Реклама в номере

#03

в номере









содержание CD





ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные! Редакция межпланетного журнала Game.EXE с июля с.г. будет выпускать ТОЛЬКО DVD-диск. Согласитесь, он того заслуживает!

Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще!

Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD (список, увы, далеко не полный)

Санкт-Петербург
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Миргородская ул., д. 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская ул., д. 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, д. 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, д. 20, тел.: 168-71-05

Нижний Новгород
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Акад. Блохиной, д. 14, тел.: 19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79

Челябинск
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, д. 26, тел.: 66-56-63

Новосибирск
1 ООО «АРПИ-Сибирь» (оптовая продажа от Урала до Владивостока), тел.: 20-36-26
2 ЗАО АРП «Фрам», тел.: 11-98-39
3 Агентство «Экспресс», тел.: 54-43-98

Воронеж
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.:71-10-50

Калининград
ООО «КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46

Тюмень
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25

Пенза
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44

Ставрополь
ОАО «Союзпечать», тел.: 35-67-34

Красноярск
ОАО «Розпечать», тел.: 21-63-54

Екатеринбург
1 ООО «Газетная база», тел.: 59-87-66
2 ООО УРЦ «Фактория-Пресс», тел.: 22-25-53

Мурманск
ОАО «МАРПИ», тел.: 44-57-42

Новокузнецк
ЗАО «Роспечать», тел.: 78-64-72

Магадан
ЗАО «Роспечать», тел.: 2-20-26 (не стесняйтесь звонить и оставлять заявки!)

Владивосток
1 ЗАО «Роспечать», тел.: 22-41-36
ЧП «Субарман Ю.Х.», тел.: 32-17-31 (звонить и оставлять заказы!)

Иркутск
1 ОАО «Иркутскпечать», тел.: 24-01-18
ЗАО «Сегодня-Пресс-Байкал», тел.: 27-28-84 (звонить и оставлять заказы!)

Орел
АО «Роспечать», тел.: 5-00-10 (непременно звонить и делать заявки!)

Томск
ОАО «Томскроспечать», тел.: 75-60-85

Омск
ОАО «Роспечать», тел.: 22-00-21

Ростов-на-Дону
1 «Ростдонпечать», тел.: 40-17-77
2 ООО «Фирма «Пеликан», тел.: 62-58-74
3 ЗАО «КП-Ростов», тел.: 34-73-78, 32-66-89 (звонить и оставлять заявки!)

Череповец (Вологодская обл.)
ОАО «Роспечать», тел.: 55-35-73

Архангельск
МУП «Роспечать», тел.: 62-36-53

Петрозаводск
ООО «Союзпечать-Плюс», тел.: 76-60-77 (звонить и оставлять заявки!)

Краснодар
1 ОАО «Роспечать», тел.: 59-44-42 (звонить и оставлять заявки!)
2 ОАО «Роспечать» Краснодарского края, тел.: 59-44-37 (звонить и оставлять заявки!)

Ижевск
АООТ «Информпечать», тел.: 43-41-24

Владимир
ОАО ВТФ «Роспечать», тел.: 32-55-70 (звонить и оставлять заявки!)

Чебоксары
ООО «ПРЕССМАРК», тел.: 62-71-63 (звонить и оставлять заявки!)

Брянск
ООО «Брянскроспечать», тел.: 73-02-02

Пятигорск
ООО «ЦентроПечать», тел.: 4-17-92

Хабаровск
ОАО «Союзпечать», тел.: 78-34-40

Казань
ООО «Мир Прессы», тел.: 55-50-43

.EXE DVD #03‘03 4,7 Гбайт

1 Гбайт

ТЕМА ДИСКА

Модификации, дополнительные карты, миссии, патчи etc.

Unreal Tournament 2003
Cliffyb’s Ownage Award (Unreal Tournament 2003 Maps That Kick Ass)
Digital Extremes Bonus Pack
Unreal Tournament 2003 Maps, или Просто симпатичные UT2003-карты
Unreal Tournament 2003 HQ Map Pack 1 (71 карта)
UT2003-модификация Death Ball v1.4b
Комплект UT2003-мутаторов

WarCraft III: Reign of Chaos
WarCraft III: Reign of Chaos Official Bonus Map Packs
New Race Mod v1.5
WarCraft III: Reign of Chaos Patch v1.05a

Medieval: Total War
Medieval: Total War (демо-версия)
Модификации Medieval: Total War

Sudden Strike («Противостояние-3»)
Sudden Strike Bonus Missions
Allied Power Realism Mod v4.01-4.0412

Sudden Strike 2 («Противостояние-4»)
Sudden Strike 2 Fullmappack December 2002
Real Warfare MOD v6.0
Sudden Strike 2 Patch v2.2

Stronghold
Stronghold Excalibur Pack
Stronghold: новые замки

172 Мбайт

.EXE-ВКУСНОСТИ

Game.EXE: избранные номера 2002-2003 гг. (6 номеров)
Один день Game.EXE (19 снимков)
Редкие .EXE-фото (61 снимок)

1,8 Гбайт

ИГРЫ

Экшены
IGI 2: Covert Strike
Enclave
Cartel: Silent Veil
Archangel

Квесты
Shadow of Memories

Аркады
Rayman 3: Hoodlum Havoc
Ostrich Runner
AirStrike 3D: Operation W.A.T.
I Was An Atomic Mutant!

Гонки
Live for Speed v0.1N
World of Outlaws: Sprint Cars

Симуляторы
HomePlanet

Спорт
Tiger Woods PGA Tour 2003

Стратегии
«Блицкриг»
«Завоевание Америки»
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin
Jurassic Park: Operation Genesis

210 Мбайт

SHAREWARE-ИГРЫ

РПГ
ShadowFlare
Prelude to Darkness

Аркады
Greenface v2.0
Ball Attack v1.0

Головоломки
Falls Classic v1.05
Coolumns Classic v1.06
Lines Pack Games v1.07
Chain Reaction

Нечто!
Goof Ball
BaseGolf
Stair Dismount (Porrasturvat)

103 Мбайт

.EXE-СЮРПРИЗ

Флэш-анимация
Radiskull and Devil Doll. Эпизоды 5-8
Stone Flies
Stone Flies 2
3 Drunk Flies
Supahfly Santa

Демосцена (Assembly 2002, победители Combined Demo Compo)
Liquid... wen? by Haujobb
Halla by Moppi Productions
Variform by Kewlers
Fable by Armada
32 Degrees in the Shade by Yodel
Clone by Critical Mass
el Ksar el Kabir by Bandwagon and Armada
Taesmaeraekae by tAAt
Prospects by Unique
Hata by dA JoRMaS

226 Мбайт

ПАТЧИ

«Шторм: Солдаты неба» v1.07
Unreal Tournament 2003 v2186
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin v1.01
New World Order v1.3
New World Order v1.34
New World Order v1.35
Raven Shield Demo v1.2
Platoon v1.13
War and Peace v1.0.2
Freedom Force v1.2
G.I. Combat. Episode I: Battle of Normandy v1.04
Serious Sam: The Second Encounter v1.50 Beta
Medal of Honor: Spearhead v2.11
Silent Hill 2: Inner Fears Patch 1
John Carpenter’s The Thing v1.2 Euro
Need for Speed: Hot Pursuit 2 v242
Hearts of Iron (ORIGINALS) v1.03
Industry Giant 2 v1.3
Project Nomads Patch 2

108 Мбайт

РЕТРО

Vangers: One for the Road (1998 г.)
Thief: The Dark Project (1998 г.)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992 г.)
Bermuda Syndrome/ «Бермудский синдром» (1995 г.)

196 Мбайт

ДРАЙВЕРЫ

ASUS Detonator 31.40G
ATI Radeon Catalist 3.0 (Radeon 9700/9500 Series)
Matrox System Utilities (Matrox G200/G400/G450/G550) Revision 2.57.001
Matrox G200/400/450/550 Win 2K/XP
Matrox Parhelia Drivers v1.03.01.002
MSI Detonators v41.07-40.74
SiS Xabre 3.09.52 Drivers
nvidia nForce/nForce2 Drivers v2.03 WHQL
SoundBlaster Audigy Driver Pack для Windows 2000/XP
VIA Audio drivers v3.40b
DivX 5.0.3 Video Codec

182 Мбайт

УТИЛИТЫ

Бенчмарки (система)
Codecreatures Benchmark Pro v1.0.0
Comanche 4 Demo Benchmark Test
Dungeon Siege Benchmark
RealStorm Raytrace Benchmark 1.10
Virtual Ray
SiSoft Sandra Standard 2003

Антивирус
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0

Архиваторы
WinRAR 3.11 Final

Мультимедия
Windows Media Player 9 Final (build 2980, для Windows 98SE/ME/2000/XP)
IrfanView 3.80

Интернет
Opera 7.01
ICQ Pro 2003a #3799
CuteFTP XP 5.0.1

322 Мбайт

САУНДТРЕКИ

EVE Online: The Second Genesis
Machinae Supremacy
Matt Polard

32 Мбайт

WALLPAPERS

American Conquest, Chrome, EVE, Galactic Civilizations, Harbinger, Lock On: Modern Air Combat, Return to Castle Wolfenstein, Soldner, The Elder Scrolls III, TOCA: Race Driver, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Warlords: Battlecry 2, X2: The Khaak Threat, Homeplanet, Enclave

Новости





Вкус победительных колобков

Башни Нью-Вавилона — Аддикты EQ против увеличения дозы — Опять Кабела — Очень мирный атом — Dark Forces IV — Arx Fatalis II — Blizzard занимается бизнесом.

Свежий мусорный бриз

Пока внимание московской интеллигенции отвлечено вопросом о размерах примуса на Патриарших, редакция скабрезно-эстетского издания Game.EXE сумела-таки провести через управительные городские органы указ о созидании статуи Господина ПэЖэ высотой в 249 локтей, которая уже сейчас обрела славу «Колосса Московского». Фигуру вождя при атрибутах — бороде и шотгане — установят на Лубянской пл., чье свято место ожидает достойную кандидатуру уже некоторое время. Хорошо известный в столичных кругах ваятель (памятникоавтор) обещает вдохновляться плодами грядущего урожая компьютерных игр.

Будущее же оформлено в классических трэшевых тонах. Благопристойные прожекты либо уже бросаются на вас с магазинных полок, либо лишь слабо клубятся в черепных коробках девелоперов. Перед нами колосистая жатва налившегося соком, смачного самодовольного трэша. Готовьте ваши респекты.

Безбожникам даром!

В голове процессии шествует группа корейских товарищей, спаявших игру про христианскую религию. Мелкой нарезкой Apocalyptica от Konami в глубинах новостных руд займется Мих. Судаков, мы же лишь отметим безапелляционное качество азиатского богохульства. С именами собственными вроде Нео-Сатан, Нью-Вавилон, Красный Вифлием (браво!), Эсэс Аризиэль и Иерусалим-5 игра обречена на разлапистую скандальную известность. Всякий уважающий себя новостной родничок не забывает прожурчать волшебный тизер: «Основана на книге Откровений св. Иоана!».

Наглый анархический нахрап подхватывает Sony верхом на оседланной и пришпоренной Verant. Их объединенными стараниями онлайновое шоу Everquest получает еще один аддон — к бурному неудовольствию масс. Вкалывающие по двадцать часов в виртуальных копях небезосновательно полагают, что пакеты дополнительных карт, равно как и новые игровые расы, должны быть доступны преданным абонентам бесплатно. Совершенно очевидно, что скаредные японцы их мнение не разделяют: The Legasy of Ykesha будет свисать с лотков уже в этом марте по цене в 24,99 сребреника за дозу. Спрашивайте у вашего дилера! На кону новая раса Frogloks (плавают и ныряют начиная со 125 уровня в скилле!), система картографии, расширенная банковская ячейка.

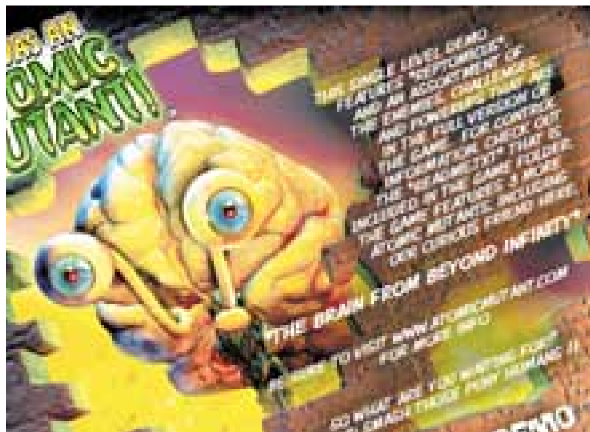
На вопрос, когда же у него кончится финансирование и откуда деньжата вообще, старик Кабела неизменно отвечает: «Бог дал». Намедни разведка Game.EXE с миной глубокого недоумения донесла о существовании Cabela's Off-Road Adventure 3, в связи с чем ББ скоропостижно принял решение о пятиминутном редакционном трауре. Новый раунд грибособирательных развлечений обещает восемнадцать импортных «козлов» для ломки и издевательств. Среди свежих трагедий — пробитый поддон картера. Но нешуточным геймплей-прорывом все-таки обещает быть бенефис лебедки, универсального решения всех внедорожных диспутов. При условии наличия деревьев, разумеется.

Трэшевый хит-парад гармонично завершается настоящей жемчужиной, игрой-которую-поискать: I Was An Atomic Mutant. От ValuSoft, конечно. Шедевр, кстати, увидит свет с минуты на минуту, в то время как демо-версия цветка нашей страсти хранится по адресу www.atomicmutant.com. Что есть сие? «Вы стали жертвой ужасного научного эксперимента! Отомстите за поруганное всё: крошите (бросайте, глотайте и переваривайте) невинных обывателей, отправляйте в отставку пехотные и авиационные подразделения — в полном составе! Наконец, самое сладкое: «равняйте с землей города!» Смущающая рассудок вампука обставлена с безукоризненным вкусом. Существа тиранических размеров, фултайм-харассмент, вопли «У скотины нет совести!!» и «Эта животина сшамкала моего мальчика!!!». Меню и прочие декорации украшены слоганами в победительном духе трэш-Голливуда: «Puny Humans!!», «Unspeakable!!» и богемно-британское «It knows only to destroy!!!». Сдвоенные и утроенные восклицательные знаки считаются здесь признаком хорошего тона, а гулкое студийное эхо актерских голосов — фирменным ноу-хау. Рай! Сущий рай!!

Свадьбы и похороны

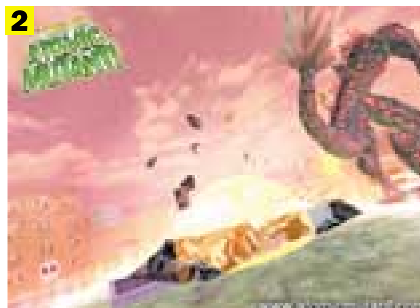
В рубрике «Разное» сегодня разное.

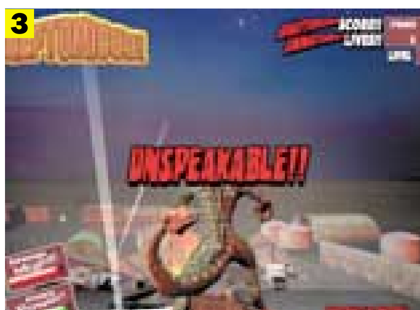
Соболезнования адресуются студиям EA Pacific и Westwood, кои безвременно прекращают влачить существование. Руководство всеиздательского кашалота Electronic Arts приняло решение упразднить феодальную раздробленность своих вассалов-подразделений и инициировало миграцию.

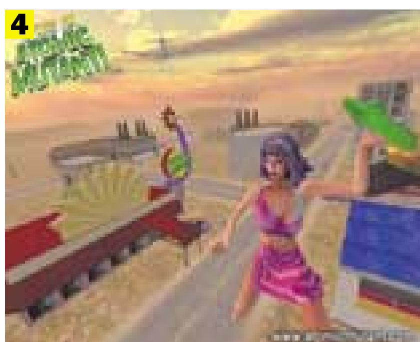


Сборным пунктом ронинов от программного дела станет первопрестольный Лос-Анджелес. Там могучий топ-менеджерский кулак соберет девелоперских дехкан воедино своей черной волей — и они наконец перестанут опаздывать на работу, шастать по офису в постыдном тряпье и выдавать на-гора продукты сомнительного качества.
Ощутимая нехватка руля и ветрил ощущается и в студеной Канаде, где практикующие медикодевелоперы из BioWare завалили сроки релиза Star Wars: Knights of the Old Republic. Страшно далеки они от своего издателя LucasArts... а потому творят, что хотят, эти доктора кукольных наук. Новую насечку на календаре релизов следует расположить в районе осени-2003.
Некоторую поэтическую рассеянность LucasArts можно объяснить размышлениями о новой части Dark Forces: четвертой. Она же имеет все шансы стать Jedi Knight III. Или Jedi Outcast II. Специалистов по брэндингу из LucasArts нельзя упрекнуть в манкировании прямыми обязанностями: вкалывают. Официального анонса пока нет, иерихонские трубы пиара молчат, но бизнес-план на 2004 фискальный год заговорщицки подмигивает: будет вам джедайское счастье не позже середины следующего года.
Схожие маневры, но совсем в иных климатических условиях, ведет Arkane Studios, автор недавней нетленки Arx Fatalis. Ощутимые проблемы с обнаружением верного издателя для собственного детища изрядно поистрепали чувственные галльские нервы. Поскольку релиз, как выяснилось из пресс-заявления, пришелся по душе воющим от безрыбья сонмам поклонников жанра, сиквел уже в работе — кто бы сомневался. Arkane пока не делает официальных анонсов, но зачем-то покупает известные физические движки и жеманничает на пять с плюсом. «Мы работаем над чем-то с «двойкой» на конце, — сообщает дизайнер Жульен Роби (Julien Roby), умудряясь одновременно играть бровями, пяток раз мигнуть одним глазом, второй закатить, застенчиво улыбнуться, кокетливо шаркнуть ножкой об пол, а пальчиком провести по губам. — Ой, забыл название!» Застенчивый пиар — это совершенно новое слово.

1 

2 

3 

4 

1 I Was An Atomic Mutant! Мозг из Открытого Космоса обожает строить глазки симпатичным обитательницам Земли, для которых интеллект не самое последнее достоинство мужчины.
2 I Was An Atomic Mutant! Не подумайте плохого. Это он хвостом, хвостом ударил.
3 I Was An Atomic Mutant! Данная «Годзира» совсем не ловит самолеты, зато замечательно крушит дома внутрижелудочным пламенем и шипастой булавой хвоста.
4 I Was An Atomic Mutant! О том, что домохозяек злить не надо, писал еще Лев Николаевич Толстой.

Зубры Беловежской пущи

Открыт сайт игры про Матрицу, супермена Нео и амбиции заводилы Shiny Entertainment Дэйва Перри (Dave Perry): www.enterthematrixgame.com. Основной тон повествования: «Все очень-очень круто!»
Наконец, где-то на свете есть радость наша, Blizzard. Она о нас помнит, даже катаясь на разноцветных «Феррари» и «Мазерати». А потому клятвенно обещает продать каждому из нас по аддону к WarCraft III, имя собственное коего The Frozen Throne. В кадре вновь мельтешат ренегатские темные эльфы (Illidan) и профессиональные перебежчики (Arthas). Ищут некий волшебный ледник и заспиртованного в нем Кощея Бессмертного с нерусской фамилией Ner'zhul. Нам положено мешать, а в конце победить. Чтобы снова аддон и непременно в каждые ручки. Впрочем, читайте ниже тов. М-ского.
На сем Blizzard не остановилась и, озомбировав фриков из Sword & Sorcery Studios, всучила им права на вселенную WarCraft. Трепещите, сограждане! D&D WarCraft (чисто настольный ролевой продукт) — это не Октябрьская революция, но по противоестественности где-то очень близко. Стопроцентная совместимость с продуктами Wizards of the Coast гарантируется производителем. Оптовым покупателям и тем, кому за восемьдесят, — скидка.

Новый ад

Даже школьники из самых нерадивых знают, что, когда силам Добра и Зла приходит в голову немного покуролесить, простые люди непременно начинают испытывать некоторые неудобства.

Сатанатамправитбал

Сюжетец, конечно, не из оскароносных, однако для своей дебютной ПК-игры Extreme FX выбрала именно его, приличия ради заправив толикой конкретики и перчинкой здравого смысла. Господь и Нечистый снова не могут поделить вселенную (нет, все-таки не нашу) и устраивают Очередную Последнюю Битву почему-то на Земле — будто других планетоидов для выяснения отношений не нашлось. Человечество, справедливо рассудив, что жизнь в такое интересное время чудо как хороша, но очень уж недолга, пакует чемоданы и отправляется на другие метеориты и астероиды — подальше от божественной благодати и адской неразберихи. Продолжаем наш репортаж. Тем временем Диавол, побежденный Всевышним, возрождается в новой ипостаси и все-таки воцаряется со своей армией на той, с которой взлетал Юрий Алексеич, попутно переименовывая ее в Ну-Гадес (или Нью-Ад, если вам так понятнее). Однако люди, уставшие кочевать от планеты к планете добрую тысячу лет, мириться с этим не желают и снаряжают на Землю команду вояк отнюдь не пацифистского вероисповедания. На этой торжественной ноте и начинается Apocalyptica — неведомо как залетевший на ПК экшен от третьего лица с активным использованием «макаровых», ятаганов и прочих столовых приборов.

1 **Откровенный Quake-дизайн персонажей, честно говоря, смущает. Что это, девушки: Quake III: Apocalyptica Mod?!.**

2 **Именно такие ситуации, должно быть, подразумевают «умение работать в команде».**

3 **В отдельных ракурсах Apocalyptica выглядит довольно привлекательно и даже прикидисто. Остается надеяться, что их (ракурсов) будет достаточно и в релизе.**

Солдаты неудачи

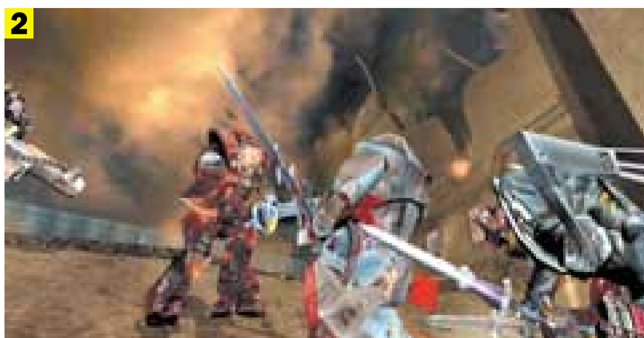
В Apocalyptica, согласно пресс-релизу Konami, игроку предстоит взять под свое начало члена «группы технически оснащенных, но по-средневековому религиозных солдат». Техническая оснащенность этих фанатиков проявляется в наличии толстенных доспехов и довольно обыденных видов оружия с крайне странными, однако ж, именами: «Глаз Божий»,

Apocalyptica
www.apocalyptica.net
жанр: Экшен
дата выхода: Не объявлена
разработчик: Extreme FX (www.extremefx.co.uk)
издатель: Konami (www.konami.com)

1



2





3

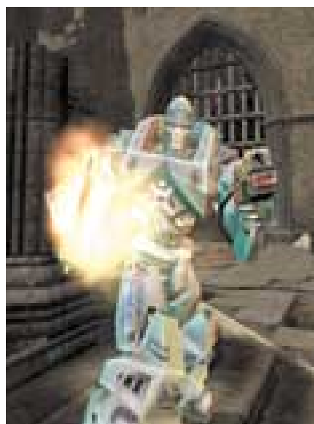


«Рука Божья» и пр. — фантазия у дизайнеров Extreme FX явно работает лишь в половину проектной мощности. Мысленно отметьте, что под этими громкими названиями скрываются банальные шотганы, мечи и иные аммониты, и картина вырисуется еще та.
Самое обидное, что ни авторские словеса, ни скриншоты, ни любая другая информация не способна дать точного ответа на вопрос: «На что это будет похоже?». Движок Quake III: Arena и огнестрельное оружие мягко намекают на Heavy Metal F.A.K.K.[2], наличие нескольких персонажей (по четыре штуки со стороны Добра и Зла) — на Blade of Darkness в современном антураже, а проклятое подсознание вопреки всем фактам надеется на этакий The Two Towers со «стечкиными» вместо луков.

Мечты вслух

Но это вряд ли. Исконным ПК-играм всегда недоставало небольшой «сумасшедшинки», каковая, собственно говоря, в полной мере присуща любимому PS2-развлечению вашего покорного слуги. Konami же усиленно давит на педаль многопользовательских возможностей Apocalyptica (cooperative и deathmatch — всенепременно), важность работы в команде (чтобы это ни означало) и безумное разнообразие уровней, варьирующихся от церквей и внутренностей космических кораблей до «сатанинских катакомб» и того теплого, приятного местечка, которое многие люди по недомыслию именуют Адом.
Не совсем то, чего мы страстно желаем увидеть, но и далеко не худший из вариантов. Окажется ли Apocalyptica достойной внимания вещью, будет зависеть лишь от желания и умения разработчиков хоть чем-то выделиться из толпы. Даже если это «что-то» будет отдавать откровенно консольным привкусом.

Михаил Судаков.



Модель для разборки

Финский разработчик автосимуляторов Bugbear Entertainment более всего любит отображать в своих замечательных играх глобальные процессы родом из окружающей действительности. К примеру, в памятной Rally Trophy нам продемонстрировали пышное природы увяданье. А через полгода, даст бог, на магазинные полки ляжет игра о коррозии и деформации.

1


Звезды помоек

В обществе людей, повседневно оперирующих терминами вроде «ключ на десять», крупная торговая точка, в дорогущих сияющих витринах которой выставлен некомплектный автомобильный сэконд-хэнд вперемешку с банальным хламом, называется сильным словом «разборка». Вооружившись инструментами для демонтажа понравившихся деталей, автолюбители отправляются на разборки с целью найти во чреве разоренных корпусов допотопных иномарок запчасть-другую, что «как родная» встанет в нежно любимый «москвичок». Но есть среди завсегдатаев свалок и те, кто профессионально занимается сборкой из нескольких дряхлых, неспособных ездить машин одной с грехом пополам способной. Так вот, друзья... нашим славным автомобилистам из Bugbear Entertainment вдруг пришло в голову, что такие — восставшие из ада — авто как нельзя лучше подходят для... ралли-кросса, то есть их новой игры Flat-Out, в которой финны обещают порадовать нас сверхадреналиновыми гонками на авторазвалинах, «лихо закрученным storyline» и «новым уровнем интерактивности окружения».

Рассказать обо всем этом поподробнее мы попросили ведущего дизайнера Bugbear Entertainment по автомобилям Илари ЛЕХТИНЕНА (Ilari Lehtinen).

Game.EXE: Ржавые драндулеты в качестве главных героев — идея... гм... довольно необычная. Игроки полюбят их не меньше, чем сверкающие болиды? В чем достоинства звезд автопомоек?

Илари ЛЕХТИНЕН: Видавшие виды колымаги способны удивить кого угодно, особенно если за покореженными кузовными панелями скрывается двигатель ураганной мощности и шасси от гоночного болида. Представьте себе, что эти в недавнем прошлом бесхозные рыдваны прошли полноценную подготовку к кроссовым гонкам, и ваша цель — дать им возможность достойно закончить свои дни на поле автомобильной битвы. Как говорится, with style. Мы глубоко убеждены, эти машины обладают гораздо более сильным характером и яркой индивидуальностью, чем лоснящиеся многотысячедолларовые спорткары, которыми нас потчуют в

1 Илари Лехтинен.

2 Борьба в пелетоне будет очень плотной.

3 Машине на переднем плане кто-то явно укоротил «хвост».

4 Обещают многократное увеличение полигонов в кадре по сравнению с Rally Trophy. Пока, впрочем, этого не заметно.

5 Траектория полета каждой покрышки просчитывается с учетом всевозможных параметров, включая ее размер и страну производства.

2


3




4

мен построения Рима. А кроме того, вся техника, на которой вам доведется ездить во Flat-Out, относится к той же золотой автомобильной эпохе, что была представлена в Rally Trophy. А это какое никакое, но свидетельство неплохого вкуса Bugbear к автотехнике.

.EXE: То есть все машины настоящие, «из жизни»? А сам тип гонок имеет какие-то реальные аналоги?

И.Л.: Из жизни, конечно, да только машины Flat-Out «нелицензионные», чему единственной причиной — нежелание производителей авто показывать игрокам свои детища исключительно ржавыми и покореженными. Однако в облике наших виртуальных каров будут легко угадываться внешние черты реальных прототипов. Примерно такая же ситуация с гонками. Мы не копируем (тем более «официально») ни один реальный класс автоспорта, хотя наши заезды в некоторой степени будут похожи на проходящие в скандинавских странах соревнования по ралли-крос-



5

Flat-Out
www.bugbear.fi/flatout.htm
жанр: Симулятор гонок на выживание
дата выхода: 3-4 кварталы 2003 г.
разработчик: Bugbear Entertainment (www.bugbear.fi)
издатель: Не объявлен



су, в которых спортсмены выступают на очень дешевых машинах.
.EXE: Ваша предыдущая игра, Rally Trophy, сражала наповал графикой. И, мне кажется, дело было не столько в движке (хотя с полигонами и спецэффектами там все в порядке), сколько в, так сказать, художественном воплощении (пейзажи просто замечательные, Илари, а за русские просторы так просто отдельное спасибо, ибо очень похоже!). Bugbear содержит в штате живописца? и он уже пишет для Flat-Out что-то особенное?
И.Л. Живописцев несколько, а главное — те двое ребят, что делали русские этапы в Rally Trophy, уже вовсю трудятся над трассами для Flat-Out. Только скажите, что это не праздник!.. Ландшафты, что выходят из-под их цифровых колонковых кистей, лично меня поражают разнообразием. И это здорово, потому что постоянная смена окружения «треков» не заставит скучать игроков. Возьмем для примера зимний этап: одна часть пути будет проложена по заснеженному лесу, а другая — по покрытому льдом озеру. Стало быть, машина, несущаяся по извилистой дорожке в густой чаще, однажды неожиданно выскочит на открытое ледяное пространство, а потом вновь нырнет в диковатую лесополосу.
.EXE: Как-то я читал, что одни известные разработчики racing-игр, создавая свое очередное творение, вдохновлялись фильмом «Дни грома». А от чего воспламеняетесь вы? Изюминки каких размеров и вкуса будут в сдобе Flat-Out?
И.Л.: К сожалению, я не могу вдаваться в сюжетные нюансы игры — мы пока держим их в секрете, однако вдохновение, как водится, черпаем из жизни — реальных гонок. Впрочем, все блокбастеры, активно эксплуатирующие тему автомобильных погонь, посмотрели с должным вниманием... Скажу лишь, что мы делаем ставку на такие идеи и приемы, которые еще не использовались в других играх: так, вся «квестовая» часть будет подаваться в полном 3D с видом от третьего лица.

«Уши» по Ньютону

.EXE: Гонки на выживание (Flat-Out) и ралли (Rally Trophy): насколько похоже (разнится) управление машин, участвующих в этих соревнованиях? Есть ли в поведении авто из Flat-Out своя специфика?
И.Л.: Не секрет, что за основу мы взяли физическую модель Rally Trophy, которую очень серьезно переработали. Нам удалось решить некоторые проблемы с физикой, и теперь даже на предельных скоростях не справившийся с управлением водитель будет иметь шанс восстановить контроль над машиной, при этом разумный баланс между драйвом и реализмом будет соблюден. Понимаю, это звучит не слишком убедительно, но, уж поверьте, это так. Дело в том, что точность «физических» расчетов во Flat-Out будет намного выше, чем в Rally Trophy, поэтому почувствовать машину, сжиться с ней теперь будет проще.
.EXE: Какие возможности по апгрейду машин получит игрок? В чем особенности тюнинга ржавых драндулетов?
И.Л.: Мы намеренно не стали усложнять систему апгрейдов: старые машины, герои гонок на выживание, по определению не требуют тонкого подбора деталей и характеристик, ведь у них и в помине нет никаких технических изысков вроде traction control или турбонаддува. Кроме того, по сюжету в этом гоночном классе участвуют недорогие авто, что тоже накладывает свой отпечаток на процесс тюнинга. То есть гонщику придется сконцентрироваться на настройке самых базовых (но ключевых!) параметров: жесткость подвески, дорожный просвет и т.п. Что же касается специальных тюнинговых приемов, то мы... гм... подумываем о добавлении режима высокохудожественной рихтовки мятых кузовных панелей посредством детально смоделированной виртуальной кувалды.
.EXE: Бальзам на сердце! Кстати, в России этот замечательный инструмент называется «марь иванна»... Так и запишите. А в чем конкретно будет выражаться «новый уровень интерактивности окружения»?
И.Л.: Возьмите, к примеру, обыкновенную (а можно и самую-самую) гоночную игрушку, разгонитесь хорошенько и врубитесь со всей дури в стену безопасности, сооруженную из покрышек. Выяснится, что никакой функции, кроме декоративной, этот фальшивый буфер не выполняет, поскольку сам не разрушается и, разумеется, удар вовсе не смягчает. Чистая бетонная стена. В то время как настоящий барьер из покрышек очень эффективно поглощает кинетическую энергию, при этом разваливаясь на части. Или обратите внимание на деревянные заборы, от которых машина отскакивает, как теннисный мячик. В отличие от любой из существующих гоночных игр, во Flat-Out абсолютно все объекты на обочинах будут вести себя реалистично: для каждой покрышки в буфере безопасности рассчитывается ее масса и упругость, и, если машина врезалась в такую стену, будьте уверены, покрышки полетят во все стороны, обеспечив максимум проблем всем, кто проезжает мимо. Деревянные заборы, как и в жизни, весьма непрочные и от легкого удара могут разлететься на тысячи щепок. Такая же история с пластиковыми конусами, отмечающими границу трассы, железными бочками и остальными предметами, которые могут встретиться вам на пути: все они живут по ньютоновским законам. Как и автомобили.
.EXE: Насколько сильно будут разрушаться сами автомобили?
И.Л.: В ходе контактной борьбы на трассе машины будут значительно видоиз-

меняться: после хороших боковых толчков двери окажутся глубоко вогнутыми, что, кстати, здорово смотрится при виде «из салона». Более значительные столкновения приведут к тому, что болид будет вынужден выставлять на показ свои внутренности, теряя крылья и крышки капота и багажника. А после удачного сальто-мортале (в простонародье — «уши») сильно прогнется крыша, поэтому гонщикам гарантированы острые приступы клаустрофобии (во всяком случае до тех пор, пока кто-нибудь из соперников не окажет вам любезность, расширив жизненное пространство в кокпите путем ампутации дверей и боковин). И, само собой, поломки незамедлительно скажутся на управлении авто. Также после каждой гонки вам придется заниматься как кузовными работами, так и заменой вышедших из строя механизмов.

Большие завалы, маленькие дуэли

.EXE: Каких подвохов следует ждать от компьютерных соперников, кроме жестких ответных «хуков»?

И.Л.: Жизнь Flat-Out-гонщика сильно усложнится из-за того, что ИИ... будет страшно злопамятен. Причем у каждого компьютерного соперника будут свои излюбленные приемы вендетты. Общий же принцип таков: если вы имели неосторожность грубо столкнуть соперника с трассы — чаще оглядывайтесь назад. Не исключено, что его единственной целью в этом заезде станет таран. Вашего авто.

Мы очень стараемся сделать так, чтобы азарт сражения не стихал на трассе ни на минуту. Предположительно в гонке будут принимать участие 12 машин — именно столько, на наш взгляд, необходимо для того, чтобы маленькие дуэли и большие завалы следовали без перерывов.

.EXE: А что вы можете сказать о конфигурации трасс и дорожном покрытии? Встретятся ли в игре «формульные» кольца? Как обстоят дела с длинными раллийными участками?

И.Л.: Незамкнутых раллийных участков в игре не будет, все соревнования решено проводить на кольцевых трассах. И некоторые из них действительно будут спроектированы подобно F1-кольцам, то есть с гравийными ловушками, в которые наши бесбашенные водители, сцепившись в непримиримой схватке, будут вылетать пачками.

.EXE: Прояснилась ли ситуация с демо-версией: будет ли и когда?

И.Л.: Ох, я и сам хотел бы это знать! Пока перспектива выпуска демо очень туманна, и многое будет зависеть от планов издателя (контракт с которым, к слову, до сих пор не подписан).

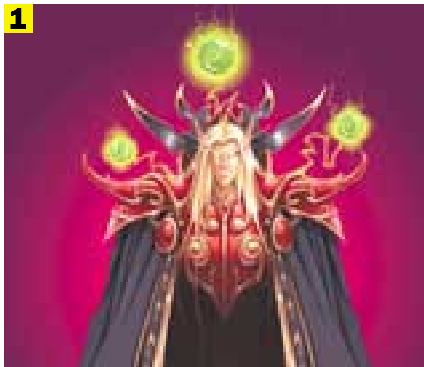
.EXE: Большое спасибо за ответы, Илари! Нам, конечно, ужасно не терпится пощупать Flat-Out своими руками, потому что все, что вы рассказываете, очень напоминает игру нашей мечты. А еще мы очень надеемся на то, что будет выпущена официальная русская версия Flat-Out — как это было с вашей предыдущей игрой. Игрой замечательнейшей.

И.Л.: И вам спасибо — за комплименты и веру в нас! А насчет русской версии... обещаю поговорить с издателем.

Интервью вел Павел Ёлшин.

Условный рефлекс

Согласно товарищу И.П. Павлову, большому любителю собачек и электрических звоночков, условный рефлекс есть динамическая связь между условным раздражителем и реакцией индивида, первоначально основанной на безусловном раздражителе.





Отделение слюны

Если верить тому же академику, то чем выше на эволюционной лестнице находится исследуемое существо, тем сложнее его рефлексы. Так вот, согласно опять-таки Ивану Петровичу, Blizzard — простейшее. Талантливое одноклеточное, добровольно застрявшее в собственной молодости. Теоретическое обоснование? Извольте. Проверим рефлексы старушки В. (она же Б.) — они все те же, что и 200 мильонов лет назад: снесла золотое яйцо, подкормилась зелеными купюрами, снесла еще парочку — вовсе подобрела. А теперь вот даже жирует, горстями кушает кальций и активированный уголь и почти готова опростаться очередным золотоносным отпрыском. Остановиться никак не можно, законы природы настойчиво требуют собственного железного соблюдения. Если вы до сих пор не понимаете, о чем речь, то мы вам искренне сочувствуем и рекомендуем вернуться лет эдак на 10 в прошлое, где наверстать упущенное: выглянуть наконец в окно, почитать газеты, сходить на блошиный рынок и благоговейно потрогать раритетные компакт-диски.

Основа высшей нервной

Ввожу в курс дела: всенародно любимая Blizzard со следами борьбы на челе объявила о своем непростом решении выпустить аддон к WarCraft III. (А ведь мы, ренегаты чертовы, сомневались... не верили...) Набор инноваций в меру трафаретен и после принудительного осушения PR-болота укладывается в скромные пять строчек. Считайте. На конвейерах компании спешно штампуются два вагона новых юнитов, маленькая тележка с доселе невиданными героями (по одному на каждую расу; за людей выступает Blood Mage), две сюжетные кампании (одна за орков, вторая за всех остальных) и неисчислимые штабеля многопользовательских карт — к этому мы уже привыкли, это всего лишь default-набор любого уважающего себя продолжения. Особый же интерес представляют следующие два пункта: наемные, изначально нейтральные, герои, оснащенные уникальными способностями, и — мечта мелкого предпринимателя — возможность строить собственные универмаги, где всяк желающий сможет набить карманы собственных героев разнообразными артефактами. Как эта, несомненно, любопытная особенность отразится на балансе игры, покажут лишь время и многочисленные сетевые потасовки. Собственно, пока все. Заинтересовавшихся в принудительном порядке просим пройти в зал ожидания и сидеть там тихо до июня-месяца, лелея надежду на ответственность Blizzard и незыблемость даты релиза.

Александр Металлургический.



1 Новый герой Human Alliance — Blood Mage — обладает брежневскими бровями и прической Преснякова-младшего. Серьезный товарищ, судя по всему.

2 Обновленная архитектура может похвастаться вот такими причудами: гигантский летающий кубик-рубик, прикованный к земле здоровенными чугунными цепями.

3 Глядя на данную картинку, можно смело утверждать: дух WarCraft в своем неизменном состоянии будет с нами вечно.

WarCraft III: The Frozen Throne

www.blizzard.com/war3x
жанр: Аддон культовой RTS
дата выхода: Лето 2003 г.
разработчик: Blizzard Entertainment (www.blizzard.com)
издатель: Vivendi Universal (www.vugames.com)

Война unlimited

Счастье есть! И оно существует как минимум в двух экземплярах. Сомневающиеся могут направить свои стопы прямиком на официальный сайт серии Total War (www.totalwar.com) и убедиться во всем лично. Кто поймет – тот поймет, а остальных придется натаскивать лично.

1


2


3


1 Rome: Total War. В таком ракурсе игра выглядит ничуть не хуже (а может быть, даже лучше), чем нежно любимые многими из нас Praetorians.

2 Rome: Total War. «Я шел с Ганнибалом».

3 Rome: Total War. Грандиозное шоу под названием «штурм крепости». Самое сложное — хотя бы изредка отрываться от изумленого созерцания и направлять агрессию легионеров в нужное русло.

Счастье номер 1

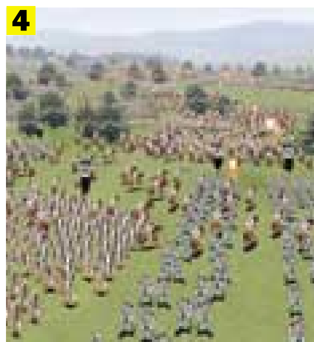
Творческая энергия сотрудников Creative Assembly бьет ключом и готовится обжигающим гейзером излиться на ваши стратегические головы. Откройте зонтик, товарищи, иначе вам нипочем не выдержать этой осады. Feel the power of the berzerker's strength, как любил говаривать свирепый Минск. Верно, Бу? Берсеркеры, вечно страдающие от мухоморного недоедания, приплетены неспроста — аддон переносит нас в морозные фиорды Скандинавии, прямо в загребущие лапы жадных до чужого имущества северян с небритыми рожами в рогатых шлемах. Трезво рассудив, разработчики даже соорудили для неуёмных викингов отдельную кампанию, где те всласть попортят кровь субтильным обитателям Альбиона своими многочисленными набегами. Среди наиболее ярких участников — рыжие саксы, шервудские лесничие (sic!) и знаменитые йомсвикинги, известные своей повышенной свирепостью и (еще один sic!) патологическим женоненавистничеством. На пороге вступления в «тотальную войну» — несколько новых «фракций», старые народы при этом тоже не забыты — каждый может похвастаться новыми достижениями гонки вооружений. В частности, наконец-то во время крепостной осады можно будет плес-

Medieval: Total War — Vikings Invasionn

www.totalwar.com/community/rome.htm
жанр: RTS/TBS
дата выхода: 2 квартал 2003 г.
разработчик: Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издатель: Activision (www.activision.com)

Rome: Total War

www.totalwar.com/community/viking.htm
жанр: RTS/TBS
дата выхода: 4 квартал 2003 г.
разработчик: Creative Assembly (www.creative-assembly.co.uk)
издатель: Activision (www.activision.com)



4 Medieval: Total War — Vikings Invasion. Орды плоских, но все равно свирепых викингов готовы рвать весь свет на мелкие лоскутья.

5 Medieval: Total War — Vikings Invasion. То не слет толкиенистов — это злобные северяне, похватав штакетины от забора, гоняют европейские нации по футбольному полю.



нуть на вторженцев котел-другой весело шипящего масла. Вторжение викингов запланировано на второй квартал с.г.

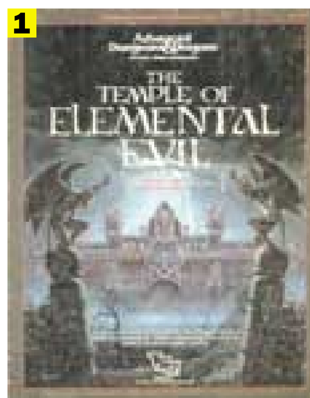
Счастье номер 2

Однако это еще не все — на пятки буйным скандинавам наступают не менее буйные римляне: в конце года грядет самостоятельное продолжение серии — Rome: Total War. Главное и, наверняка, самое ожидаемое нововведение — свежий, с иголочки графический движок, благодаря которому погружение в Древний Рим будет особенно ярким. При всем том от канонов — ни на йоту: поле боя по-прежнему пестрит тысячами изумительно прорисованных юнитов всех мастей и расцветок, и каждый из них — от рядового легионера до боевого слона — трудоголически оживлен при помощи технологии motion capture. Основная цель римской кампании — блестящими победами завоевать трон императора (кто сказал «Максимус»?). При этом в уме держим различные исторические события, приаддоненные к кампании для пущего удовольствия: восстание рабов под руководством Спартака (не футболист), переход Ганнибала (не доктор медицины) через Альпы на слонах, поход Гая Юлия (да, да, одноименный автор легендарного календаря... нет, не Туркменбаши) против галльских варваров. Компанию римлянам в ходе столь интересных событий составят греки, карфагеняне, уже упоминавшиеся ранее варвары и экзотические египтяне. И это не говоря уже о том, что Rome: Total War в обязательном порядке возьмет на вооружение все наработки, применявшиеся в предыдущих играх серии: зубодробительные осады с использованием разнообразнейших боевых механизмов, вдумчивое управление страной, изумленные возгласы «и ты Брут?», сватовство собственных дочерей и мн. др. Времени до наступления счастья #2 осталось совсем ничего — оно обещало явиться к нашему порогу следующей зимой. Милое, не опоздай!

Александр Металлургический.

Воскрешая мертвецов

Greyhawk! Это название уже само по себе ролевая легенда, сложившийся сто лет назад культ, счастливые стариковские слезы и набор «дайсов» со стершимися от времени гранями... А тут вдруг целая одноименная игра, и от кого — от Troika. Да-да, от той самой, которая... Не можем не обратить внимания!





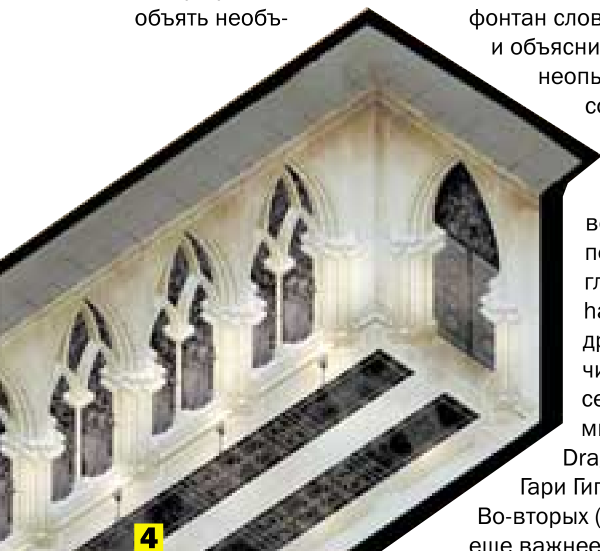
Любовь к работе

Каждый день они приходят в родную студию, дружно усаживаются за рабочие места, вооружаются многотомниками Гари Гигакса (E. Gary Gygax, папа всея Dungeons & Dragons и TSR Inc.) и начинают прилежно вкалывать: заполняют character sheet's, чертят на листах бумаги лабиринты, забавляются с миниатюрами, гремят костями (милые дети, не падайте в обморок — речь идет об игральных костях, «кубиках», если хотите), до хрипоты обсуждают правила и совершают множество других специфичных манипуляций. Кто-то назовет это локальное сумасшествие настольными ролевыми играми и будет всецело прав, но для сотрудников Troika Games сие действо — всамделишная работа, не очень тяжелая, не слишком серьезная, но невероятно ответственная. Здесь занимаются накоплением «настольного» опыта с тем, что-

Greyhawk: Temple of Elemental Evil
дата выхода: 3 квартал 2003 г.
жанр: РПГ
разработчик: Troika Games (www.troikagames.com)
издатель: Infogrames (www.us.infogrames.com)



бы очередной проект — Greyhawk — в в полной мере соответствовал «хардкорно-традиционному» духу. Ловят на живца.
Планов громадье, дел мильон — а больше и не бывает. «Тройка» распалилась не на шутку и желает объять необъ-



ятное: в качестве дизайн-документа их новой игры выступают бесчисленные объемистые труды под общим грифом «Dungeon & Dragons Core Rulebooks». То есть, как минимум, стопроцентное безоговорочное соответствие постулатам означенной системы без каких-либо исключений и выходящих за рамки телодвижений. Мир — в строгом соответствии с оригинальным уложением TSR Inc. Бой — только походовый. Нелинейность — в полном объеме. Извечная мечта утомленного Infinity-играми.
Здесь, вероятно, следует слегка прикусить язык, остановить неконтролируемый фонтан словесного счастья и объяснить молодым и неопытным, о чем, собственно, идет речь и чему радуется забавный человек М-ский. Во-первых (и это главное): Greyhawk — самый древний, скрипучий и бородатый сеттинг для системы Dungeons & Dragons, созданный Гари Гигаксом, лично. Во-вторых (и это, наверное, еще важнее): в качестве основы для игры взят классический модуль — Temple of Elemental Evil, старейшее из ныне живущих и даже неплохо продающихся приключений, пережившее своих собратьев и претерпевшее многочисленные адаптации в процессе эволюции D&D на пути от первой редакции правил к их третьей итерации. То есть на руках у нас классика в классике, основанная на классике и писаная классиками. Прадедушка «нашеговсего» и как есть вечно живой культ.

Энтузиасты

От всех остальных разработчиков Troika отличается тем, что ее сотрудники имеют все шансы претворить свою цель в жизнь. Это люди, сжигаемые собственным увлечением и нежной любовью к «настолкам». За их плечами — богатый опыт разработки ролевых игр. Вечнозеленый Fallout и нетрадиционно-ориентированный Arcanum — наименования, внушающие как минимум уважение, а в апогее — вечную привязанность. Мастерам, вырубившим это, верить хочется безоговорочно.
Впрочем, от оригинального модуля остался лишь костяк, имена собственные и сквозной сюжет, все остальное аккуратно воссоздается с нуля. Отрадный факт: «Тройка» пытается подарить нам гремучую смесь родного Arcanum и приемного Baldur's Gate II. Ориентировочное время прохождения игры с выполнением лишь основных квестов — 30-40 часов; материализация же абсолютно всех заложенных в Greyhawk квестов потребует не менее четырех суток. При этом каждое задание имеет множество вариантов собственного завершения, что определяется умениями и жизненными ценностями игровых персонажей. В свое время этим славился Fallout, чуть позже — Arcanum... Правильное решение! Кстати, на вопрос, сколько концовок предусмотрено для Temple of Elemental Evil, авторы загадочно пожимают плечами, скромно улыбаются и произносят: «Ну, двадцать... пока...».
Столь скрупулезного следования собственной букве система D&D не знала со времен своего последнего ксе-

1 **Обложка оригинального модуля Temple of Elemental Evil... одним лишь своим видом должна вышибать дух из робких игроков, рискнувших пройтись по данному местечку.**

2 **Конверсия того же самого модулся под правила Третьей редакции D&D: именно его игровая механика и ляжет в основу ПК-игры.**

3 **Соблюдайте тишину! Идет ответственное совещание «как правильнее реализовать attacks of opportunity».**

4 **Фрагмент будущего нехорошего храма. Злачное, несомненно, место, источник монстров и прочей мерзости.**



Saitek X45 Digital Joystick & Throttle

Джойстик X45 занимает высшую ступень в производственной линейке Saitek. Подобно лучшим устойствам такого класса, рукоятка газа и сам джойстик разделены на два блока, каждый их которых дополнен всеми необходимыми кнопками и переключателями. Аналогичным образом организовано управление настоящих боевых истребителей!.. Как и все джойстики Saitek, X45 разработан не только для результативной, но и комфортной игры, что нередко является слабым местом прочих игровых манипуляторов. Здесь же: практически бесшумные движения рукояток, исключительно приятное на ощупь покрытие из «мягкой» пластмассы, индикация режимов и очень удобные кнопки. X45 — не просто исключительно мощный и качественный джойстик. Он превращает компьютер в реалистичный авиатренажер! Сравнить его можно лишь с HOTAS Cougar, однако в отличие от последнего X45 снабжен более совершенным покрытием и развитой световой индикацией, да и стоит в 2-3 раза дешевле.





Приз предоставлен компанией «Игалакс», в которой вы можете приобрести весь спектр игровых манипуляторов Saitek.
Интернет: www.igalax.ru. Тел.: (7095) 488-2474, 488-1304.

Розничные точки:
ВКЦ «Савеловский», павильоны 2D2, 2B14, B5, C37; **КЦ «Буденовский»**, павильоны В-16, 3-1 и 3-17; **ТЦ «Горбушкин Двор»**, павильоны 2А-015, 2F-002 и 2F-036; **ТЦ «Москва»**, павильон 2Н1; **ТЦ «Музыкальный Парк»**, павильон 3; **ТЦ «Царицынский Радиолюбитель»**, павильон 45; **«Митинский Радиорынок»**, павильоны L14 и B20.

www.saitek.ru

Счастливый УЧУ

рокопирования. Далекий от финальной ратификации список заложенных в игру вкусностей уже сегодня внушает уважение, а что будет дальше — страшно подумать.

Набор приключенцев в собственную партию по системе всеобщей мобилизации признан не соответствующим высоким требованиям и немилосердно утилизирован. Отныне и навсегда в личной банде могут присутствовать лишь товарищи сходных мировоззрений и характеров — иначе элементарно порвут друг друга на флаги. Злых гениев — к таким же идиотам, добряков-весельчаков с альпенштоками — только в компанию к не меньшим жизнелюбам или, как вариант, к уравновешенным нейтралам. И не иначе.

Слегка настораживают следующие цифры: общее количество партийцев — пять особей, максимально возможное число вызываемых на подмогу тварей — три штуки. С одной стороны, необоснованно, т.к. РПГ не терпит условностей и ограничений, с другой — логично, ибо печальный опыт нудных многочасовых потасовок в Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor даже у хардкорных игроков вызывает лишь рвотный рефлекс.

Сами собой

Внешне Greyhawk — это многие квадратные километры заранее отрендеренных бэкграундов, населенных полигональными персонажами. Разумное сочетание плоских красот и объемных прелестей обеспечивает живость мира на приемлемом уровне и при этом не вгоняет средний компьютер в эпилептический ступор. Система для создания разговоров позволяет измышлять сколь угодно разветвленные, зависящие от многих параметров диалоги, что должно ввести еще не вымерших поклонников Planescape: Torment в состояние перманентного экстаза.

Из вновь обретенных приятностей: в арсенале магов — редкий в компьютерных РПГ навык сотворения магических предметов. Начитавшись фолиантов, всяк желающий magic-user получает безумно полезную способность собственноручно создавать магические артефакты на любой вкус, цвет и размер — но затрачивая при этом выстраданные кровью и потом XP, очки опыта. Чрезмерное увлечение ремесленничеством чревато печальными последствиями: выходить на финального босса первоуровневым недомерком по меньшей мере не умно, даже если недомерок вооружен по последнему слову техники. Разработчики, впрочем, спешат нас успокоить: опыта хватит на всех и заветного десятого уровня (experience cup установлен именно на этой отметке) достигнут все желающие, благо побочных квестов заготовлено на три игры вперед.

В очередной раз прокрутив в голове вышеописанное, вы, возможно, не поверите ни себе, ни мне, ни разработчикам. А ведь оно вполне может оказаться правдой, откровением, всеобщим счастьем и новым «нашимвсем». Осталось лишь дождаться релиза и убедиться в этом лично.

Александр Металлургический.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку “Счастливый УЧУ”!

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — апрельском (#4’2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи “Счастливый УЧУ”!

«МАРШ! Разведка боем» (jewel-бокс) Р.И. Сайфулин, г. Астрахань

«Бэтмен: На страже города» (jewel-бокс) А.В. Ланич, г. Иркутск

«Черный оазис» (jewel-бокс) А.А. Истомин, г. Якутск

«Некромания: Сила Тьмы» (jewel-бокс) И.И. Буров, г. Ярославль

«Футбольный менеджер 2003» (jewel-бокс) А.Н. Барсуков, г. Вологда

«1914: Первая Мировая Война» (jewel-бокс) А.В. Мухин, г. Москва

«Курятник 2» (jewel-бокс) А.М. Вергун, г. Омск

«Двенадцать стульев» (jewel-бокс) П.С. Цитко, г. Северск Томской области

TFT-МОНИТОР KARAT СО ВСТРОЕННЫМ ТВ-ТЮНЕРОМ!

Алексей Барсуков, г. Марганец Днепропетровской области (Украина)

Приз предоставлен компанией «Классика-ТВ», являющейся правообладателем торговой марки «KARAT». «Классика-ТВ»: 117218, Россия, Москва, ул. Кржижановского, дом 14, к.2. Тел./факс: +7 (095) 718-0933, 718-0944, 718-0701. E-mail: info@classika-tv.ru. Интернет: www.classika-tv.ru

Счастливый УЧУ

Голоса



маша ариманова

Троя



Думаете, что постигли квесты? Гордитесь своей историко-адвенчурной эрудицией? Гм... А знаете ли вы, что все то, во что мы с вами переиграли, о чем читали или хотя бы слышали, — не более чем 2% от общей массы существующих на сегодня квестов? Что, срочно хотите повысить квалификацию?

Для игровой индустрии какой-нибудь 90-й год — все равно что 101-й километр для столицы вашей родины. Нечто запредельно удаленное. Любой, кто способен навскидку назвать один-другой квест начала девяностых, может по праву гордиться своим знанием объектов бесполезной старины. А если отмотать назад еще десять лет? А если еще десять?

Об исчезнувшем мире текстовых адвенчур нам известно немногое. Большинство ученых сходятся во мнении, что процесс — в лице Adventure от некоего Уилла Кроутира (Will Crowther) — был запущен в 1968 году на мэйнфрейме небезызвестного Массачусетского технологического; сам жанр получил народное признание с появлением первого профессионального разработчика — Скотта Адамса (Scott Adams), которому помогал чудо-редактор Inform, позволивший созидать квесты на абсолютно любой платформе, до восьмибитных компьютеров включительно; и в странной синхронности с изобретением Робертой Вильямс (Roberta Williams) графики весь этот населенный адамсами и прочими инфокомми континент пропал таинственно и бесследно, как Атлантида. Некоторое время просуществовало странное явление, известное как «текстовые адвенчуры с иллюстрациями» (нонсенс почище «интерактивной литературы»!), но с появлением третьего измерения игры, не могущие похвастаться хотя бы полноценными двумя, как-то совсем уж сконфузились, повздыхали, покряхтели, повспоминали немного стотысячные тиражи, блеск славы и шумные аплодисменты, да и отправились умирать в катакомбы shareware и freeware.

Но текстовые квесты тайно существуют среди нас и сегодня. Проводятся конкурсы по их строительству с ощутимыми денежными призами (благо что все основные редакторы рассекречены и признаны общечеловеческим достоянием); обширные коллекции постоянно обновляются неофициальными сиквелами и ремейками классики; появляются многопользовательские наименования; по специальным заказам с гарантией конфиденциальности изготовляются адвенчуры на любой, самый извращенный вкус; позабытые авторы один за другим восстают из пепла — а уж с широким распространением мобильных платформ текстовым квестам и вовсе грозит второе рождение... Вы хотите знать больше?

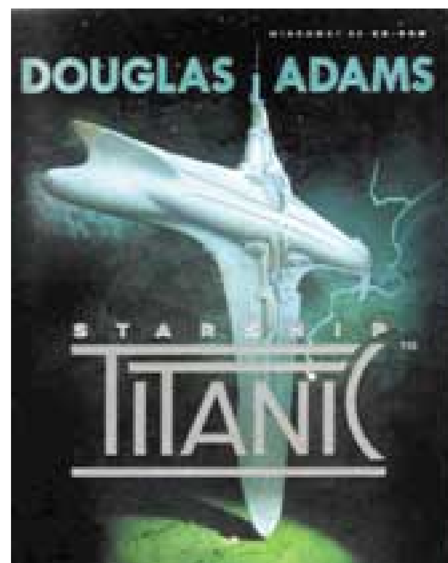
> **Стать исследователем погибших цивилизаций очень просто — и не надо для этого покупать свежего «Индиану Джонса и гробницу императора»...**

В гулком сознании наследников текстовой империи некий слабый отзвук способны вызвать разве что сверхимена вроде Infocom и Legend Entertainment (первая компания осталась в веках потому, что выпустила Zork и совершенно нереальное даже для разработчиков текстовых квестов количество второсортной продукции платным приложением к нему, а вторая — благодаря первоклассным работам вроде Timequest, Spellcasting и, конечно, Eric the Unready). Но это далеко не единственные торчащие из песков freeware древние башни.

Стать отважным исследователем погибших цивилизаций в наше время очень просто — и не надо для этого покупать шляпу с мягкими полями, хлыст и свежего «Индиану







Джонса и гробницу императора». Элементарно берем в разработку, скажем, основанный великим и ужасным Скоттом «Я начал все» Адамсом доходный дом Adventure International. Тщательно, словно Пржевальский, готовимся к опасной экспедиции: рассматриваем над огнем старинные мануалы, обзаводимся переводчиками на туземный (подойдет краснознаменный ScottFree Interpreter), навьючиваем на мулов мощные конвертеры файлов, поддерживающие исчезнувшие весьма экзотические форматы. Кажется, на излюбленных квестами того периода платформах вроде «Коммодор-64» и «Синклер Спектрум» еще использовалась иероглифическая письменность?

▶ Прошедший классическим маршрутом бывшего инфокомми (Infocom — Legend Entertainment — Space Bar — WarCraft Adventures — онлайновые игры в кости, пул и орлянку на интерес) Стив Мерецки, делавший Hitchhiker's Guide to the Galaxy бок о бок с Дугласом Адамсом и даже ночевавший на крыльце последнего.

▶ Superhero League of Hoboken, лучший текстовый квест в мире. Единственный его недостаток — наличие картинок.

▶ Starship Titanic, последняя адвенчура Дугласа Адамса. Текстовым там являлся исключительно интерфейс...

Куда укажет пропущенный через поисковую систему Google солнечный луч — там начинаем копать... Вот находящиеся в легальном свободном доступе на сайте www.if-legends.org квесты (текстовые, естественно) короля Скотта и его друзей: Adventureland, Pirate's Cove, Mission Impossible, Voodoo Castle, The Count, Strange Odyssey, Mystery Fun House, Pyramid of Doom, Ghost Town, Savage Island I и II, Golden Voyage, Sorcerer of Claymourge Castle, Return to Pirate's Isle, Buckaroo Banzai, The Hulk, Spiderman. Все — хиты и бестселлеры 1979-1985 гг.; фантастика, приключения, триллеры, адаптации популярных книг, фильмов и комиксов. Чуть глубже расположилась открытая всем желающим на том же источнике серия из одиннадцати детективных игр (81-83 гг.) культового, несомненно, автора Брайана Говарта (Brian Howarth... очень гаррипоттеровское имя!): от The Golden Baton и Arrow of Death до Ten Little Indians и Waxworks. Я лично прошла две — очень хорошие. Еще? Вы когда-нибудь слышали о лондонской Magnetic Scrolls? Вот-вот, мы тоже ни разу не посылали в ее подвалы корреспондентов со специальными заданиями. А между тем контору называют не иначе как британским вариантом Infocom. Такими титулами, знаете ли, не бросаются... После 85-го у нее вышли всего семь адвенчур — зато каких! А европейские Level 9 Software, Penguin, Polarware? От сих давным-давно почивших (Cryo в историческом масштабе) девелоперов осталось меньше коммерчески неперспективных, но безумно интересных квестов, и найти эти игры труднее — но ненамного.

Работая в таком темпе, десяток девелоперов за двадцать лет способны изготовить восемьсот чистейших адвенчур...

Совсем уж сжигаемые лихорадкой собиратели могут воссоединиться с подлинниками Zork и Hitchhiker's Guide to the Galaxy посредством до сих пор распространяемых бюджетных коллекций, а также бесплатно обрести демо-версии Leather Goddesses of Phobos и Trinity на любом из соответствующих неофициальных сайтов. В среднем бегущая в колесе компания-разработчик делала 3,5 текстовых квеста в год — ведь творческий процесс в те времена был очень сложным и насыщенным... «Сначала мы всегда писали диалоги, — вспоминает прославленный инфокомми Стив «Космический забулдыга» Мерецки (Steve Meretzky). — Монологов-то у нас не было. Потом сочиняли дополнительные диалоги. Вслед за ними работали тексты для вывесок, плакатов и экранов компьютеров. Затем



The Space Bar, лучший текстовый квест в мире в категории «лучший текстовый квест в мире, вышедший ПОСЛЕ Superhero League of Hoboken». Картинки и обзор на триста шестьдесят градусов — скорее достоинство.



Грэм Квилл (Graem Quill), разработчик легендарного Quill, редактора текстовых адвенчур для самых маленьких. В пять раз проще системы Inform, в десять раз элементарнее TADS, в пятнадцать раз тривиальнее Hugo.

наскоро строчили мануал — и продавали игру».
Нетрудно подсчитать, что, работая в таком темпе, какой-нибудь десяток компаний-девелоперов за двадцать с небольшим годочков способны изготовить порядка восьмисот чистейших адвенчур. Что могут им противопоставить нынешние игростроители, у которых на завершение единственного среднего проекта уходит от трех до пяти лет? И что произойдет, если вся эта лавина из далекого прошлого вдруг возьмет и хлынет в ничего не подозревающее невинное сегодня?
Вы хотите знать больше?

Несколько месяцев назад никому не известная компания Bedouin (www.bedouin.com) объявила на весь мир о приеме текстовых квестов от пишуще-программирующего населения. Принесшему квест автору — контракт и скромные отчисления, самой конторе — безбедное существование за счет онлайновой продажи игр пользователям сотовых телефонов и прочих PDA. Вышеупомянутые авторы пребывают в состоянии грогги — они вот уже лет пятнадцать не получали за свои ночные труды ни копеечки... Не секрет, что генезис игропродуктов на мобильных платформах есть миниатюрная копия эволюции игр на ПК. И как раз сейчас подошло время болеть коммерческими текстовыми адвенчурами мобильным телефонам. Про «Лабиринты удачи» и тому подобные SMS-развлечения вы ведь читали? Страшно неудобно вводить многочисленные команды Zork с крошечной клавиатурки... Но и это, я думаю, решаемо...
ЗДРАВСТВУЙТЕ, ВЫ ДОЗВОНИЛИСЬ ДО ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ «ЗОРКА».
ЦЕНА РАЗГОВОРА $3.99 В МИНУТУ.
ВЫ СТОИТЕ К ЗАПАДУ ОТ БЕЛОГО ДОМА.
ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК, НАЖМИТЕ «1».
ЧТОБЫ ПОЙТИ НА СЕВЕР, НАЖМИТЕ «2».
ЧТОБЫ ПОЙТИ НА ЮГ, НАЖМИТЕ «3».
ЧТОБЫ ПОЙТИ НА СЕВЕРО-ВОСТОК, НАЖМИТЕ «4».
Апокалиптическая, не правда ли, картина? А могут ведь додуматься и до голосового распознавания команд. И вместо увлеченных личностей с трубкой у уха, зычно всех окружающих о своем нахождении в поезде метрополитена, мы будем путешествовать в близком соседстве с людьми, во весь голос умоляющими своего невидимого абонента «убить тролля» и «открыть дверь красным ключом»... Право, внешняя сторона игр на мобильных аппаратах всегда была интереснее внутренней. Вы все еще хотите знать больше?

Собрать за пару вечеров текстовый квест способен совершенно любой. Это вам не «Остров сокровищ» сочинить.

И в заключение. Многопользовательские адвенчуры, оказывается, вовсе не были изобретены вместе с Myst Online. Сообщество Skotos Tech (www.skotos.net) вот уже более двух лет промышляет multiplayer interactive fiction. На чем стоят? Да на том уникальном факте, что число людей, умеющих ПИСАТЬ текстовые адвенчуры, и число людей, желающих в текстовые адвенчуры ИГРАТЬ, сейчас примерно одинаково. (А собрать за пару вечеров на Inform квест, которому не грозит свободный рынок, способен абсолютно любой. Это вам не «Остров сокровищ» сочинить.) Поэтому половина обитателей платного StoryBuilder Server за свои же кровные строит из разрозненных букв приключения, а половина их усердно переживает: полная творческая гармония, ранее ведомая только участникам настольных ролевых...
А весной нынешнего года у Skotos Tech вообще выходит лицензированная текстовая вещица («prose game») Lovecraft Country: Arkham by Night, в которой к неутомимым строителям и пользователям из простых смертных присоединится незримая тень одноименного мастера прозы ужасов. Один только факт: общаться друг с другом игроки будут исключительно посредством разветвленной системы кошмарных сновидений.



Черти из табакерок

1969 год. Ральф Бэйр, изобретатель Brown Box, первой игроконсоли, пытается прорваться сквозь тернии к звездам. Вытащить в люди свое детище ему не удается – телевизионщики, ни эфирные, ни кабельные, разработкой не интересуются. Что ж, выходит, несколько лет жизни насмарку?

Ну уж нет, не таковский он был человек, этот Ральф Бэйр! Сдаваться не умел ни при каких обстоятельствах. Очередная презентация мудреного устройства под названием Brown Box была столь же успешной, сколь и первая: никакой пользы то есть не принесла. Крупнейшие телепроизводители США – RCA, Zenith, Sylvania, Magnavox и Warwick – делали страшно заинтересованные лица и, пожелав первооткрывателю удачи, расползались по родным офисам. Бэйру оставалось лишь уповать на будущее и напевать себе под нос нечто вроде «однажды мир прогнется под нас...».

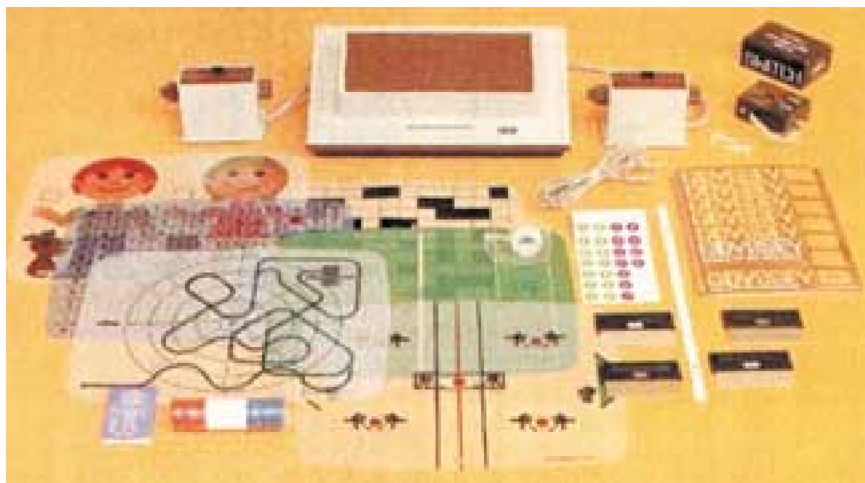
К счастью, в судьбу игрокоробки вмешались связи. Не те, которые причинно-следственные, а другие – личные. Один из представителей RCA, присутствовавший на демонстрации Brown Box, Билл Эндерс (Bill Enders), вскоре оставил свою компанию, чтобы занять пост вице-президента в нью-йоркском отделении (шаловливые пальцы уж тянутся написать «...милиции») Magnavox. Уже примерившись к креслу «большого человека», Эндерс принялся всячески увещевать своих коллег: мол, что же вы спите – на носу революция в сфере развлечений, а это значит – новые заказы, новые клиенты и, конечно же, новые счета в швейцарском банке. Последний аргумент был наиболее убедителен – мысленно хрустя «франклинами», мейджоры сломались и решили посмотреть на электронное чудо еще раз – «другими глазами».

Собрав все свои наработки воедино, Ральф устроил представителям Magnavox персональное шоу с телевизионным пинг-понгом, ураганной стрельбой из светового пистолета и еще десятком игр. При этом он не учел, что аудитория, наблюдающая все его прыжки и ужимки в обнимку с Brown Box, желает отнюдь не зрелищ, но хлеба: господа менеджеры, разглядывая невиданную игрушку, думали вовсе не о прелестях телевизионного развлечения, а о ценах на оборудование, затратах на создание и производство, совершали в уме сложные подсчеты сроков окупаемости... Словом, занимались именно тем, за что им платили деньги: работали. В итоге ТВ-люди в массе своей выказывали не более чем умеренный интерес, а вспышка неописуемого восторга охватила лишь одного человека из полусотни присутствующих. На счастье Бэйра этим единственным оказался Джерри Мартин (Jerry Martin), управляющий нью-йоркским отделением Magnavox.

Бэйру оставалось лишь напевать себе под нос нечто вроде «однажды мир прогнется под нас...»

Лед тронулся: г-н Мартин не только хотел, но и мог наладить производство игроящика. Чем и занялся.

Первоначальный дизайн устройства, по мнению инженеров Magnavox, для выпуска в свет не годился совершенно. Бэйр, получив в подчинение нескольких сотрудников, принялся за доводку системы до ума. На это ушло шесть месяцев напряженного чесания в затылках. 16-полюсный селектор, позволяющий выбирать желаемый тип игры, заменили на устройство для чтения сменных программируемых карт (прототип картриджей для современных телеприставок). Кроме того, для снижения себестоимости консоли разработчики решили отказаться от цветного изображения, а для придания играм цветности предполагалось использовать полупрозрачные пластиковые оверлеи, приклеиваемые к телеэкрану. Как позже признавался Бэйр, это было не очень умное решение, ведь человек в сущности страшно ленив: заменить картридж в приставке – еще куда ни шло, но каждый раз приклеивать скотчем к телевизору пластиковую «нашлепку», а потом отдирать ее – это уже слишком. Теперь представьте себе





▶Magnavox Odyssey ITL200 в полной комплектации.
▶Картриджи для приставки. Вместимость каждого — 2-3 игры.
▶Довольно причудливый контроллер. Еще не джойстик, но уже и не флексорайтер.

чувства почтенного отца семейства, который, придя с работы, в ужасе взирает на телевизор и ничего не может в нем разобрать — а все потому, что крошка-сын после партии в пинг-понг забыл отодрать от экрана кусок цветного пластика. Кромешная медвежуть.

В результате указанных новшеств и ряда дополнительных пертурбаций технического характера Brown Box к 1971 году перестал быть самим собой — это была уже совсем другая система, избавленная от первобытных атавизмов и практически лишенная недостатков.

Пока Ральф со товарищи решал технические вопросы, Magnavox не забывала о коммерческой стороне дела: десятки экземпляров новой игровой системы, собранные вручную, были разосланы локальным распространителям. Реакция была ободряющей: широко распахнутые глаза, выпавшие челюсти и застрявший на уровне дыхательного горла полустон «мы хотим это продавать... немедленно!». Пиар-результат не заставил себя ждать: вскоре СМИ разразились многочисленными репортажами о «таинственном продукте Magnavox».

Наконец, в марте 1972 года состоялась презентация новой производственной линейки компании: была выставлена ультрасовременная модель телевизора, компактная (не больше чемодана — по меркам 70-х ну очень масенькая!) цветная телекамера и вышеозначенный загадочный продукт — игровая телеприставка Magnavox Odyssey ITL200. Последний экспонат стал гвоздем программы и вызвал у окружающих уже предсказуемый эффект — детский восторг.

Как вы помните (если просматривали предыдущий материал, то должны бы), графические способности Brown Box ограничивались лишь тремя движущимися по экрану телевизора пятнами. В этом отношении консоль Odyssey ITL200 своего предшественника не превосходила нисколько: все те же три ярко-белых квадратика на темном фоне совершали нехитрые зигзаги. Торжество минимализма во плоти. Однако изобретательные умы приставочных разработчиков очень живо подтвердили пословицу «голь на выдумки хитра». В результате неоднократных мозговых штурмов были придуманы и запрограммированы несколько игровых программ. Первая модель Odyssey (а всего их было около десятка) предлагала пользователям 12 игр различных жанров, уме-



Первое в мире руководство игропользователя. Объясняет суть каждой из игр, а также наглядно демонстрирует, для чего нужны оверлеи.

стившихся на шести картриджах: теннис, хоккей, футбол, аркадные гонки, несколько видов тира, головоломки, обучающие программы и тому подобные нехитрые развлечения. В комплекте с приставкой поставлялись уже упоминавшиеся цветные оверлеи — 12 штук, по одному для каждой игры.

Вскоре Magnavox начала снабжать своих деловых партнеров новой продукцией. Кроме собственно приставки всяк желающий мог приобрести световое ружье в комплекте с экраном увеличенной площади и рядом скрытых достоинств. Однако гладко было лишь на бумаге, суровая реальность оказалась запасливой стервой и приберегла для Бэйра парочку зубодробительных колдобин.

Сотрудники Magnavox совершенно напрасно не читали русских писателей! Как говорил небезызвестный вам книжный и мультперсонаж, «как вы яхту назовете, так она и поплывет». Об этой примете знает каждый российский ребенок, но ни Бэйр, ни его компаньоны не слыхали о ней даже краем уха. И зря, поскольку в случае с Magnavox Odyssey капитанская мудрость оказалась пророческой: окрестив разработку именем неисправимого крупнооптового путешественника, Magnavox добровольно обрекла себя на многолетнее ожидание прибылей. То есть прибыль, конечно, была, но не совсем в тех объемах, которые мнились на старте предприятия.

Сначала прокололись раскручивающие Odyssey ITL200 деятели: рекламные ТВ-ролики, созданные по заказу компании, были на редкость неумными — большинство телезрителей после просмотра оных вообразило, что игровая приставка может работать лишь в комплекте с фирменным телевизором от Magnavox. Кроме того, цена, запрашиваемая за ITL200, была доступна далеко не каждому: 100 долларов за коробку с 12 играми и еще четверть сотни за световое ружье — это, знаете ли, не два пакета чипсов после ужина. Вкупе с надуманной необходимостью смены телевизора цифра получалась и вовсе недосягаемая. Несмотря ни на что, продажи первой партии приставки были довольно удачными: за период с марта по июнь было реализовано 100 тысяч экземпляров ITL200 и 20 тысяч ружей. А вот набор картриджей с новыми играми, выложенный на прилавки чуть позже появления консоли в продаже, покупателями был оставлен практически без внимания.

С 73 по 74 год были проданы еще 100 тысяч приставок. Компания пожинала плоды своей неважнецкой маркетинговой политики и делала соответствующие выводы.



Помповое ружье — культ. Хотя и пластмасса.

На этом подвиги Бэйра не заканчиваются. Дальнейшие события катились по классическим американским рельсам: как мухи на мед, слетелись конкуренты и завистники, желающие ухватить чужой кусок пирога, и Ральф был вынужден участвовать в многочисленных судебных разбирательствах — различные компании пытались оспорить его патенты, но ни одна из них не преуспела в задуманном. Именно тогда адвокаты Nintendo раскопали в архивах Брукхейвенской национальной лаборатории упоминания о компьютерной игре Tennis for Two (дряхлый аналоговый компьютер и осциллограф в умелых руках превращаются во что угодно), спроектированной Вильямом Хигинботэмом в 1958 году, и тут же потащили Бэйра в суд, но к его патентам придраться не было никакой возможности, и Nintendo пришлось распрощаться с круглой суммой денег.

Все это время Ральф Бэйр продолжал шлифовать существующие и изобретать новые модели игровых приставок и телеэкранов, придумывал новые игры и отправился на заслуженный отдых лишь через два десятилетия вахты в индустрии, у истоков которой стоял он сам.

михаил бескакотов

До свидания, Канзас



Киберпанк мертв? Дудки. Все эти модненькие разговоры о смерти жанра придумали кинокритики, литературоведы или еще какие-нибудь сектанты, истолковавшие на свой недобрый лад тишь да гладь на любимом всеми правильными людьми поприще.

Окинуть свежим взглядом дела минувшие никогда не вредно, что мы сейчас и сделаем.

Как известно, литературный киберпанк, порождение мечтателей эпохи оффлайна, был отправлен на покой аккурат в момент осознания массами простого факта: это круто. Гибсон со товарищи сделали все, чтобы не отдать красивую антиутопию на растерзание толпе, но было уже поздно.

Брошенные на попечение судьбы, адепты похороненного своими создателями культа остались вовсе не у разбитого корыта. Публика, для которой Hugo и Nebula – это всего лишь красивые слова, довольно быстро прониклась идеей темного, компьютеризированного вдоль и поперек будущего. Понятное дело: восьмидесятые, вы тинейджер и в силу непонятных причин предпочитаете эксперименты с новым IBM XT играм и прогулкам на свежем воздухе. И тут к вам в руки попадает «Схизматрица» (Schismatrix, B. Sterling) или «Нейромант» (Neuromancer, W. F. Gibson). Детонация. С каждой прочитанной строчкой компьютер на вашем столе приобретает все более зловещие очертания, а на черно-зеленом экране вы начинаете улавливать невидимые постороннему глазу образы и подсмыслы. Теперь вы бросаете книгу или фильм, едва учуяв кислый запах оптимистичного футуризма про роботов на службе счастливого и гуманного человечества. Власть мегакорпораций, повсеместная коррупция и электронная чертовщина, кто-то аугментированный в черном плаще, мокнущий под ночным ливнем на полуразрушенном мосту, – такая стилистика привлекает вас сильнее всех прочих, потому что, как вам кажется, больше похожа на правду. Я знаю, что один из этих тинейджеров – вы.

Знаю, как вы радовались, когда весьма кстати подоспел Ридли Скотт с «Бегущим», затем Интернет и, правильно, первые игры на тему.

С каждой прочитанной строчкой компьютер на вашем столе приобретает все более зловещие очертания.

Киберпанк стал элементом поп-культуры стремительно. Однако, вопреки замыслам писательского сообщества, люди видели в нем не совсем то, что подразумевалось. Идеология? Да бросьте! Только запутавшихся в книжках очкариков-физматов волнуют слияния Сидора Кондыбайло с искусственным интеллектом в прокуренной серверной с целью мирового господства, этика взаимоотношений человека и машины и прочая псевдофилософская заумь. Всем остальным хочется – именно к этому я так осторожно подбирался – киберпанковского куража. Стиля. Спецэффектов и красивых сюжетов без хеппи-энда. Микрокомпьютеров и «You take the red pill and you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit-hole goes».

Рецепт душевного спокойствия, как водится, прост: вспомните все, что принято относить к «темной sci-fi», и разделите на две части. С одной стороны поместите идейную составляющую, выхолощенные CP-книжки о «high tech – low life» и беседы с Дедалом и Икаром о высших материях. Махните рукой и забудьте обо всем этом. Вам незачем видеть идеи, которые хотел донести тот же Гибсон (если долго копаться, наткнетесь на... тот же слащавый гуманизм). Старик писал свои опусы на печатной машинке Hermes и ни черта не смыслил в компьютерах. Забивать голову тоскливым футуризмом – удел депутатов. Из всего этого получается







непролазная нудятина типа «Авалона» Мамору Осии. А как говорил главный злодей из кинокомедии Hackers, «нет правды и неправды, есть только веселье и скука». Поэтому оставшиеся на поверхности атрибуты киберпанка вроде имплантатов, застывших в воздухе пуль и взлома систем безопасности наноотверткой поместите на экран побольше и получайте удовольствие. Тот киберпанк, что не разжижает мозги, а крутится на вашей сетчатке, жив и по-прежнему kicks ass.

▶ Если вы видите в этой картинке более осязаемый киберпанковский дух, чем в прыжках Нео в виртуальность, то вы озадачиваетесь ненужной идеологией куда сильнее, чем она того заслуживает.

▶ Niobe в действии. Ранние скриншоты из игры выглядят настораживающе тускло: как бы чего не вышло с этим многоплатформенным движком...

▶ Niobe, в исполнении Джады Пинкетт Смит (Jada Pinkett Smith), новое ключевое лицо кинотрилогии. Девушка примечательна не только своей прической, но и главной ролью в Enter The Matrix.

Осталось откинуться на спинку кресла и дождаться, пока кто-нибудь вылепит из наноотверток и мегакорпораций визуальный ряд, который не стыдно будет помещать на ПК-экран. Все достойные представители жанра, гремевшие ранее, вряд ли нуждаются в перечислении, вы помните их наизусть. Что ждет нас завтра?

Хороших новостей мало. По чьей-то злой воле бешеный спрос на CP-стилистику удовлетворяется из рук вон плохо. Что касается ближайшего будущего, красивые обещания звучат из уст Digitalo, родителей опаздывающей на смотрины Devastation, а гарантированный успех можно предсказать только сиквелу Deus Ex.

Вик Де-Леон (Vic De Leon), мозговой центр и главный человек в Digitalo, выбрал верное направление: «Мы не собираемся перегружать Devastation эпическими сюжетами и громоздкой философией. Вы — наемник, у вас есть Particle Laser Rifle. Что еще надо?» Верно, Вик, ничего не надо. Обратите внимание, что разработчики не называют свое творение «иконой» и активно общаются с игроками (заходите на форумы сайта Adrenaline Vault, раздел Developer's Chat Archive). В ту же сторону смотрят господа Спектор и Смит (Warren Spector & Harvey Smith, Ion Storm). Они хоть и не дают интервью налево и направо, но настойчиво смещают акценты Deus Ex 2 в сторону графических прелестей.

Но самое главное вот что. Расчудесный «визуальный» поп-киберпанк наступает: в мае этого года кинотеатры атакует The Matrix: Reloaded, а уже в декабре стартует The Matrix: Revolution. Оба фильма — услада для детей и свободных разумом взрослых. Просто неописуемые конфеты по части спецэффектов! Матрица будет везде. Ее будет куда больше, чем Джеймса Бонда, поэтому готовьтесь заранее.

А что же м-р Перри (D. «Messiah» Perry)? Бедняга настолько занят своей Enter The Matrix (www.enterthematrixgame.com), что не успевает поделиться радостью с играющим населением. До «Матрицы» братья Вачовски (Andy & Larry Wachowski) сняли всего одну ленту: лесбийский нуар 1996 года «Bound», и сделали это только для того, чтобы убедить Warner Bros. в своей состоятельности для съемок главного фильма в их жизни. Вот и у Перри все подается так, словно весь коллектив Shiny до февраля 2001 года жил и работал исключительно ради заветной лицензии.

Которую, между прочим, получил по полной программе: соглашение между двумя монстрами своих индустрий подразумевает полный доступ Shiny ко ВСЕМ объектам копирайта в оригинальном фильме. Это значит, что невозможность играть за Нео обоснована не отказом Киану Ривза (Keanu Reeves) на предложение быть расплющенным миллионом-другим игроков, а, как утверждает Перри, совсем другими причинами. Помните, как закончился первый фильм? Нео развился в некоего ультимативного супермена, способного проходить сквозь стены, ловить зубами пули и силой воли делать пюре из несметных агентов смитов. Решив, что играть с таким всемогуществом будет слишком легко и неинтересно, братья В. и Дэвид П. остановились на классической схеме «маль-





Этот парень, Ghost, очень напоминает усредненного второстепенного героя бесчисленных Kung Fu Movies, из которых, по-видимому, и позаимствован. Если присмотреться, то можно разглядеть, что дождик вовсе не из долларов (слишком банально!), а из самых настоящих бумажных писем. Воображение рисует эпических масштабов сражение на почтамте.



чик и девочка». Выбирать предстоит из темнокожей Niobe (транскрибировать не берусь), выступающей в киносиквеле в роли таинственного Keymaker'а, и некоего Призрака (Ghost), индейца-буддиста.

Взаимодействие с широкоэкранным прародителем вообще построено в обход общепринятых путей. Нас ждет не банальная игроизация, а история, тесно переплетающаяся с фильмом. Как минимум 200 минут анимационных вставок в лучших традициях голливудской режиссуры и операторского искусства: руки, колдующие над клавиатурой, панорамные ракурсы... Интересно, сколько раз мы увидим знаменитый спин камеры в застывшей сцене? Специалистами motion-capture уже отснято 4000 движений. Архив игры в нынешнем, далеком от финального, состоянии занимает 14 компакт-дисков. Мало того. В Сети активно муссируются слухи о подготовке братьями Вачовски эксклюзивных кинокадров непосредственно для игры. И слухи эти, надо заметить, Перри не опровергает. Кто знает, может, мы посетим тайные уголки Зиона, последнего укрытия человека от машин-поработителей, не много раньше, чем увидим их в кино. Если это так, то на счет игроиндустрии можно будет записать очередное знаковое достижение. Вот как вам, например, перспектива самолично активировать триггер, запускающий ту или иную сцену в фильме? Влиять на события, оставшиеся за кадром, и покидать место действия в игре за мгновение до прихода главных героев собственно фильма? Такой интеграции КИ и кино еще не было. И не говорите ни слова о маркетинговой выгоде такого подхода. Это не привычное лицензирование с целью взаимной рекламы, а уже полноценный творческий тандем. В духе и традициях молодых и независимых киберпанков-литераторов, тех самых, придумавших полеты в виртуальную реальность и печатавших Cheap Truth.



Я, признаться, с трудом припоминаю экшен, который на словах выглядел бы так притягательно. О движке, приспосабливаемом под все консоли одновременно, и о виденных шотах я предпочитаю пока не думать. То, что Enter The Matrix не станет кислым «TPS с элементами», не вызывает сомнения. Вжиться в «Матрицу» не помешает одинокий и унылый вид со спины: помимо прыжков по стенам в slo-mo, откровенно говоря, не способных заинтересовать нас после доброго вороха игр, эту возможность эксплуатирующих, предстоит заседать на поднебесных крышах виртуального виртуального (да, именно так) Нью-Йорка со снайперской винтовкой, лавировать в уличном траффике на автомобиле и проноситься над землей на ховеркрафте. Занять себя в на редкость ладно скроенном мире «Матрицы» есть чем, и если Перри не сдюжит, то звание и регалии Секс-Символа Индустрии придется передать его небезызвестной секретарше.

Замечательный фотограф и уважаемый оператор, работающий над кинотрилогией, заметил, что «вселенная «Матрицы» собрана по частям: кое-что взято из комиксов и японского аниме, многое позаимствовано у азиатских Kung Fu Movies, все это густо замешано на киберпанке, но, упрекая «Матрицу» в излишней синтетичности, люди расписываются в непонимании современного искусства. Все, что пропущено через себя, может считаться новым, невиданным доселе материалом». Что ж, этот человек и загадочные братья Вачовски со своей командой подтверждают слова делом. Насколько органично впишется в творческий тандем коллектив Shiny, сумеет ли собрать из богатого на феерическую киберпанковскую coolness материала Игру, пока неясно. Освободившие разум от идеологического мусора, мы ждем, когда задрэдованные Twins прошьют нас автоматной очередью сначала в кинотеатре, а затем по-настоящему.

олег хажинский

Жертвы и разрушения

В великом сражении за массовый рынок нет ни линии фронта, ни тыла, ни ударных направлений. Безвестный разведчик докладывает по рации об обнаружении следов противника, и через четыре года на пустое место падает снаряд калибром один километр и стоимостью тридцать миллионов долларов.

Жертвы и разрушения есть. Вот, к примеру, Sims Online. Еще полгода назад никто не сомневался в способности мегапопулярного сериала завербовать миллион-другой Интернет-поклонников. Сегодня слово «провал» еще не произносится вслух, однако в рядах уже веет холодком разочарования.

Зомбированные обитатели онлайнового городка бродят от одного дома к другому, пытаясь понять, что именно ВСЕМ ЭТИМ хотели сказать разработчики. Разработчики, нервно переглядываясь, обещают все быстро исправить. В чем дело? Играть в Sims Online чудовищно скучно.

Интрига оригинальной игры заключалась в необходимости поддерживать баланс между бурной социальной жизнью, динамичной карьерой и чистым счастливым домом. Игрок разрывался на три части, пытаясь приготовить себе ужин, достойно встретить друга Васю и вовремя лечь спать, чтобы на утро проснуться с чистой головой ровно за час до выхода на работу и принести в дом ежедневную трудовую копейку. Повседневная бытовая рутина в отражении компьютерной игры превратилась в увлекательное приключение.

В онлайн-версии авторы разрушили цепочку «работа — дом — общение», превратив нас в бессмертных социальных животных на предпоследнем этапе просветления. Обитатели Sims Online лишены необходимости ходить на работу и спать, но при этом все еще вынуждены питаться и посещать туалет.

Виртуальные улицы Sims Online заполнили толпы бессмертных, безработных, вечно голодных и озабоченных поиском ближайшей уборной симов.

Виртуальные улицы Sims Online заполнили толпы бессмертных, безработных, вечно голодных и озабоченных поиском ближайшей уборной симов. Единственным способом добиться чего-то в этом мире стала тренировка собственных умений и навыков. Общаться друг с другом на отвлеченные темы некогда и незачем. На вечеринке у соседа двадцать яйцеголовых молча играют в шахматы, накачивая «ум». В соседнем фитнес-центре десять атлетов сосредоточенно жмут от груди «сто пятьдесят», развивая другие мышцы.

То, что в других играх принято называть «геймплеем», в Sims Online сводится к следующему: сбившись в группы (в группах дают больше очков!), игроки бродят от одного дома к другому, многократно используя «skill objects» вроде шахматных столиков, или зарабатывают сущие гроши, разнося друг другу пиццу и вытачивая на заводе садовых гномов.

Посетив миллион «шахматных» вечеринок, выстругав миллион гномов и доставив миллион пицц, ты, может быть, сумеешь накопить достаточно денег, чтобы построить собственный большой дом и заставить его тренажерами для развития навыков и заколачивания денег. Но зачем? Чтобы теперь к тебе валом валили нищие и голодные новички, осатаневшие от столярно-слесарных работ? Владельцы «средств производства» получают небольшой процент с каждого гостя — именно таким образом в Maxis решили стимулировать активную социальную жизнь города.

Впрочем, скромные результаты первых месяцев продаж и критическая реакция прессы еще не есть окончательный провал. Anarchy Online, к примеру, приобрела «идеальную» форму лишь через год и десять с лишним патчей после выхода. Maxis придется добавить в игру более убедительную экономическую систему и







придумать для своих онлайн-клиентов больше интересных занятий. Времени осталось немного, потому что на горизонте уже появились силуэты конкурентов. И некоторые из них выглядят вполне внушительно.

▶Никогда раньше производители одежды не обращали столько внимания на компьютерные игры. Levi Strauss и Nike представят в игре свои последние коллекции. На очереди — автомобили, бытовая электроника, мебель и украшения.

▶Sims Online на движке образца 2000 года уже не в состоянии поразить воображение утомленных бесконечными аддонами казуалов. Или мы уже не употребляем это слово всуе?

▶Чтобы организовать новый форум для общения, достаточно воткнуть в песок флаг с соответствующей надписью. Желающие поговорить сбегутся со всего пляжа.

В середине января 2003 года компания с «научно-фантастическим» названием There, Inc рассекретила информацию о создании собственного онлайнового проекта There (www.there.com), ближайшего и непосредственного соперника Sims Online.

По словам разработчиков, работа над игрой ведется уже четыре года, а бюджет проекта составляет 33 миллиона долларов, половина которых — тяжким трудом нажитые личные сбережения сотрудников компании. Пресс-релиз, составленный по всем законам военного времени, пестрит громкими именами. На 80 человек команды — половина маркетологов с бизнес-консультантами и более десяти директоров (есть даже «директор по веселью и радости») из CNET, eBay, Disney, Electronic Arts, Cisco, LucasArts, Sony, Yahoo! и даже Colgate-Palmolive.

Приглядевшись, можно обнаружить в списке инвесторов весь оставшийся в живых цвет «доткомов» и несколько отцов-основателей EA, 3DO, Wired. Президент Levi Strauss — советник There, Inc. Первые соглашения о партнерстве с поставщиками товаров массового потребления уже подписаны: персонажи игры будут носить вещи из последних коллекций Levi Strauss и Nike. На очереди — производители автомобилей, компьютерной и бытовой техники, украшений.

В игровой прессе проект представлен весьма бледно — пресс-служба There, Inc не тратит время на всякую мелюзгу. Зато о There много пишут Boston Globe, New York Times, USA Today и ABC News. Идеологи There изначально не рассматривают поклонников компьютерных игр в качестве своих основных клиентов. Их цель — взрослые люди, преимущественно женщины, которые любят общаться в Интернете.

«Если мы создадим место, которое полюбят женщины, мужчины не заставят себя ждать, — утверждает Том Мелчер (Tom Melcher), CEO There, Inc. — А вот обратное неверно». В чем разработчики There видят преимущество своего проекта?

«Разница состоит в том, что Sims Online — это игра. There же — это место, — продолжает жонглировать словами Том. — В Sims игроками движут мотивы. У тебя есть чувство голода, ощущение комфорта, желание посетить туалет, физические силы. В There игроками движут исключительно взаимоотношения». «Цель Sims — достичь материального и духовного благосостояния, развиваясь вместе с сообществом окружающих людей, — докладывает спикер EA Джефф Браун (Jeff Brown). И тут же скромно добавляет: — В There цель определена не столь четко».

У каждого бета-тестера There на этот счет свое мнение. 44-летний дизайнер сравнивает There с посещением клуба: «И то, и другое заканчивается обменом телефонными номерами». Преподавательница одного из колледжей на западном побережье США не переносит общения в чатах: «Рано или поздно все эти чаты вырождаются в банальную, бессмысленную, сексуально-ориентированную болтовню». Пребывание в There больше напоминает ей визит в класс кройки и шитья или посещение музея с группой друзей: «Это игра для тех, кто любит делать что-нибудь в процессе общения с другими людьми».

Итак, что именно There предлагает делать своим будущим обитателям? В первую очередь — покупать вещи. Причем за настоящие деньги. В игре действует свободно конвертируемая валюта therebucks, курс которой динамически определяется в результате торгов на аукционе. Текущий курс — 1,787 «тамабаксов» за один доллар.

Обменяв произвольное количество здешних денег на «тамошние» (или заработав их, продав произведение

собственной дизайнерской мысли на внутреннем аукционе!), игроки смогут существенно обновить свой гардероб. На полках виртуальных There-магазинов одежда на любой вкус, от сандалий и шляп до шортиков для боулинга и кимоно. Вместительный и невидимый прочим обитателям There гардероб позволит переодеваться «на лету», поражая присутствующих своим безупречным вкусом.

Кроме бутиков, в игре будут всевозможные салоны красоты и центры «спа». Здесь посетительницы (и, возможно, некоторые посетители) смогут всерьез заняться своей внешностью — изменить пропорции фигуры, черты лица, цвет кожи или сделать новую сногсшибательную прическу. Любители активного отдыха смогут приобрести пейнтбольные ружья (которые здесь принято называть «маркерами», во избежание), собак и игрушечные мячи. Странный набор, верно? Состоятельные жильцы наверняка захотят купить багги или реактивный ранец для экскурсий по миру There. Обещаются также дома, квартиры и обстановка, но не сразу — в будущем.

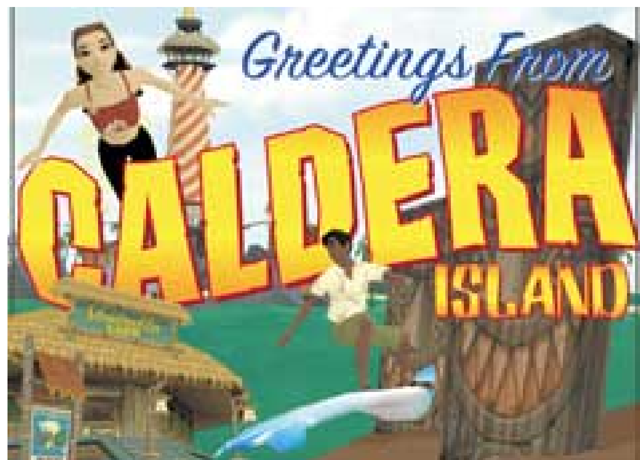
Не менее (а может быть, и более) важным делом во время пребывания «Там» станет общение. Чтобы создать новый форум, достаточно выбрать относительно свободное место на берегу, скажем, океана и воткнуть в песок флаг с темой для обсуждения. Например: «Масхадов не прошел погранконтроля». Предполагается, что вокруг флага постепенно соберутся люди, заинтересованные в дискуссиях на эту животрепещущую тему. Обладатели быстрых Интернет-каналов смогут демонстрировать друг другу фотографии и видеоролики, а всем прочим придется довольствоваться их устным описанием.

Движок There обгоняет Sims Online на два поколения. Персонажи «Там» прекрасно оживлены — они дышат, моргают, улыбаются, зевают и всячески обнаруживают знание языка тела. Игрок может заставить своего героя сделать определенный жест, а может поручить ИИ «отыгрывать» линию поведения самостоятельно, реагируя на внешние раздражители. В результате «обмен сообщениями двух роботов» превращается в живую болтовню, к примеру, двух персонажей из хорошего мультипликационного кино.

Чтобы разговоры не наскучили жителям There слишком скоро, авторы собираются разбавить их элементами действия: гонки на багги, партия в пейнтбол, показ мод, вечеринка бикини на пляже, публичное выступление местных поэтов, романтические прогулки в окружении невероятной красоты полигональных пейзажей (на выбор пока что четыре зоны). На самом деле никто пока не знает, чем захотят заниматься «Там» «женщины среднего возраста, предпочитающие общаться в Интернете». Ясно пока одно: вырезать из дерева садовых гномов им не нравится.

Знамя, оброненное разработчиками Maxis, поднимают маркетологи Nike и Colgate. Ожидает ли их успех? Следите за рекламой. Гиперчат нового поколения, Интернет-магазин будущего или кастрированный Sims Online в сверхдетализированном интерьере — There находится в самом начале творческого пути.

Многочисленным директорам и советникам новой компании предстоит сделать это МЕСТО популярным. Если все получится, обитатели «Там» сами придумают себе ИГРЫ по душе. Если нет... на земле образуется еще одна воронка внушительных размеров. Мы проводим огненный шар взглядом, пожмем плечами и обратим внимание на следующее чудо маркетинга. Second Life от Linden Labs, например.



▶«Там» царит атмосфера бесконечного отпуска. Четыре (пока) сказочно красивых острова, магазины, сувениры, идеальные мужчины и женщины и очень низкие цены. Хотите попробовать? Бета-версия There распространяется бесплатно.

▶В перерывах между болтовней и шопингом обитателям There будут предложены небольшие активные приключения. Багги, пейнтбол, игры в литрбол — неужели женщины действительно хотят стрелять друг в друга шариками с краской?



ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Гибель богов

Трупы. Трупы. Трупы. Трупы зверей, птиц, крабов, рыб, механизмов, людей, ящериц, кошек, орков, древних богов, новых богов... Красота-то какая!..

Все-таки не зря мы дали этой игре все подходящие призы. Трудно вообразить еще более сумасшедших авторов, задумавших и успешно осуществивших еще более масштабный и сложный проект. А как они смогли не потерять при этом красоту литературного английского и достойную романа витиеватость сюжета — вообще уму непостижимо.

Но есть и более сложные вещи на этом свете. Например, как закончить эту игру? Пройдя по главной сюжетной линии? Да что вы, это от силы процентов десять... Пройдя по всем гильдиям? Уже лучше, но занимает месяцы, а запас интересных заданий и любопытных мест далеко не исчерпывает. Неужели посетив каждый дом и каждую пещеру, взяв и выполнив каждое задание? И снова не работает: в игре немало взаимоисключающих занятных поворотов сюжета (хорошие примеры — великие дома и все, что связано с вампирами: выбор великого дома или клана определяет твою судьбу навсегда).

Трудно вообразить еще более сумасшедших авторов.

И не будем забывать, что любая игра постепенно надоедает: неделя за неделей, месяц за месяцем ты убиваешь все тех же птичек со стабилизатором, профессиональным жестом вырезаешь мясо из очередной крысы — и начинаешь понимать, что становится скучно, а чем мельче задание, чем дальше оно от основного сюжета, тем примитивнее оно воспринимается. Выйдя гордым победителем из подземелий, услышав похвалу Азуры, начинаешь чувствовать, что вершина достигнута и теперь любые дороги ведут только вниз.

Как можно бросить игру, зная, что еще добрая половина интересных мест ни разу не пройдена? Но как ее не бросить, когда все важное уже исчерпано? Не волнуйтесь, добрые авторы вам помогут. Именно тогда, когда здравый смысл начинает подавать голос, на рынок выбрасывается аддон... Напомню, аддон — это вовсе не самостоятельная игра, которую надо заново рекламировать, а всего лишь еще один кусочек того же самого. Аудитория для него уже подготовлена, ждет и ловит новости о любых продолжениях.

...долго спорят, дорисовывать ли кошечкам-самкам недостающие груди и в каком именно количестве...

А самое главное — именно в аддонах авторы могут показать нам все то, что коммерческие соображения не давали им вставить в саму игру. И именно здесь рождаются неожиданности.

Закончив недавно Tribunal, аддон к Elder Scrolls III: Morrowind, я до сих пор под впечатлением. Нет, конечно, коротковат, прямолинеен и пр., о чем не сказал, пожалуй, только ленивый. Но давайте отвлечемся от поверхностного и заглянем чуть глубже. И обнаружим там очень много любопытного.

Начнем с того, что основная функция, ради которой вы ждали Tribunal, безусловно, не игровая, а наконец-то появившийся нормальный журнал, где перечислены незаконченные задания. Я брел по «Морровинду» очень аккуратно, все записывал вручную, и потому в итоге осталось не больше полусотни незакрытых миссий, которых хватило от силы на неделю. А один мой коллега, пролетевший ее «как жизнь» (что запомнил — то и прошел), после установки Tribunal с удовольствием обнаружил, что законченной числится от силы половина игры! Поэтому первая полезная штуковина — это, конечно, резкое удлинение собственно «Морровинда». Не пугайтесь, кстати, жутковатому времени обсчета журнала — просто ждите, так надо, это делается всего один раз...

Но этим новации не ограничиваются. Просто взгляните на сюжет. Morrowind можно было описать одним предложением (втереться в доверие ко всем местным жителям, получить пару волшебных ножиков — и благополучно прикончить гада), а все остальное выглядело, как подвески на хрустальной люстре (многочисленное, сияющее, хитро переплетенное и взаимосвязанное, но по сути никак с основной функцией — давать свет — не связанное, чисто декоративное). А в Tribunal сценаристу дали волю — и он оттянулся как следует. Да простят мне те, кто еще не играл, но в нижеследующем тексте могут встретиться довольно детальные описания некоторых моментов игры, в том числе и финала, поэтому, если планируете играть, лучше пока не читайте, хоть я и приложу все усилия, чтобы загадка осталась.

Итак, догадайтесь, кто хотел (и продолжает хотеть) вас убить? Правиль-







▶Ни-ког-да, слышите, ни-ког-да не потакайте женщинам, если не уверены до конца, что это безопасно. Особенно если эти женщины — богини.

▶На полу — не трупы, а трофеи. А в руках — молоток весом в тысячу кг. Приятно быть сильным и удачливым.

но: тот самый персонаж, единственный (!) среди хоть сколько-нибудь значимых оставшийся в живых (нет-нет, умерщвлять его незачем, хоть он и гарантированный серийный убийца). О ком больше всего говорят в городе? Правильно, о женщине, которая так за всю игру ничем и не поможет. Кто делает пакости народу? Конечно же, самое доброе на свете божество. Кто, наконец, не делает никому пакостей? Разумеется, высохший изуродованный труп — остальные стараются как могут.

А от финального разговора с некогда великим Вивеком после завершения всего-всего у меня просто слезы на глаза навернулись. Это чудесное создание, вы не поверите, грустит не о потерянном бессмертии, не о былых временах величия и даже не о том, сколько пакостей оно наворотило по дороге, а всего лишь о том, что стратегия «цель оправдывает средства» не сработала и благие намерения новых богов так ничего никому и не дали... Ох уж эти любители поиграть в шахматы живыми фигурками — сколько их было в жизни, и никто пока ничего хорошего не добился...

После разборок с богами в душе навсегда поселяется опустошение. Оно мощно отзывается в диалогах с теми, кто готов тебе поверить и понимает, что же произошло на самом деле. Но насколько же оно сильнее, когда ты пытаешься поговорить с простыми смертными, которых только что спас от тирании и лже-теократии, а они тебе не верят. Ощущение бессмысленности всего проделанного бьет прямиком по той самой точке в душе, где отдается команда на выброс эндорфинов в кровь, и посылает ее в нокаут. Ты чувствуешь, что в ЭТОЙ игре, как и в жизни, судьба простого маленького человечка никак не зависит от того, что за властители над ним стоят. Они могут быть злыми, добрыми, мертвыми, живыми, бессмертными... Какая ему разница? Все равно еду надо добывать, крышу над головой — чинить, а потом умирать, как все, предварительно испытав болезни и старость...

Кто, наконец, не делает никому пакостей? Разумеется, высохший изуродованный труп.

И пусть в игре ты «самый главный», пусть ты можешь убить или помиловать любое живое существо... но зачем это тебе? Проблемы божественного существования, которые так грустно описывал Вивек, встают в полный рост и издевательски показывают язык. Что толку казнить или миловать подвернувшихся под руку, если все остальные продолжают жить точно так же, как жили до твоего появления?

Сценарист, если ты не выпустишь мне еще один аддон, где вернешь нормальную игровую механику (победил — получи плюшку, еще победил — две плюшки, убил главного босса — щазтье фарева), я на тебя обижусь.

А впрочем, нет. В том-то и особенность происходящего сейчас в игровой индустрии: детство закончилось. Книги из серии «жития святых», описывающие канонические действия знакомых персонажей, все еще выходят, но читатели уже готовы и к романам. Фильмы о прибытии поезда несколько потеряли в новизне, уступая зрительское внимание комедиям положений... И пусть это в каком-то смысле возврат назад (вспомните текстовые квесты), но важно, что сейчас непростые с психологической точки зрения игры вполне могут прижиться, если наденут маску правильного жанра. Экстаз слияния коммерции и высокого искусства может приключиться прямо на наших глазах.



вселенной Elder Scrolls (скажем, есть аддоны, воссоздающие Асгард, расу волков-оборотней, ангелов, водяных нимф)... Но мы-то понимаем, что для полноценного удовольствия такие модификации должны иметь размеры полной игры, а если они окажутся чуть меньше — останутся незамеченными на фоне гигантского конгломерата отдельных небольших аддончиков, образующих в итоге нечто большее: практически новую игру. И это, именно это — будущее.

А напоследок — пара ссылок. http://thelys.free.fr — масса интересных аддонов (на момент написания — 53 штуки) и линков на другие источники (несколько десятков, по каждому из которых немало интересных модификаций нашей любимой игры); www.rpg-planet.com/morrowind/chronicles/mods — для тех, кому всего и всегда мало, скромно и со вкусом: 175 штук.

▶Отныне этот мир, где недавно скончались боги, находится под защитой моего меча. Или под опекой? Или вообще где-то на кончике лезвия? Скоро он это узнает. Только важно ли ему это и заметит ли он мою мощь?



▶Я так мечтал тебя встретить, Софа Сил, сумасшедший часовщик, чтобы поболтать о смысле жизни... Мы так похожи... Что ж, не удалось пообщаться на этом свете — встретимся там, куда отлетают души богов. Азура говорит, что ты был рад освободиться от телесной оболочки, и я ей верю: вот это выражение на твоем лице — все-таки радость, а твои шестеренки будут крутиться вечно...

Поверьте: ссылок всего две только для того, чтобы журнал смог поместиться в зубы печатного станка, а вовсе не потому, что их мало. Наберите побольше воздуха, накупите лапши «Доширак» (для сохранности годами) и газировки «Маунтин Дью» (для поддержания должного уровня кофеина), увольтесь с работы, останьтесь на четвертый год в первом классе — и вперед, в новые миры все той же игры... Только помните: в туалет все-таки иногда ходить надо.

Экстаз слияния коммерции и высокого искусства может произойти прямо на наших глазах.

Тем временем пользователи, не особо заморачиваясь тонкостями психологии, массово кинулись делать из Morrowind свои собственные игры. Сами понимаете, началось все потихоньку-помаленьку: то на указателях честно напишут названия населенных пунктов (так что незачем на них наводиться — можно просто посмотреть), то, пардон, вернутся к натуризму и снимут со всех моделей полоски ткани, прикрывающие известные места, а затем долго спорят, дорисовывать ли кошечкам-самкам недостающие груди и в каком именно количестве...

Вершину очевидности, безусловно, держит супермод под названием Big Boobs. Нет, я не могу привести скриншот, нас дети читают, им потом это сниться будет...

Затем пошли бытовые удобства: телепортация в нужную точку, банки для хранения денег и т.п., дома, которые можно обставить по вкусу. И понеслось, понеслось: новые расы, задания, а затем и континенты неподалеку от основного...

И пусть некоторые, особо увлеченные авторы ударяются в изображение мифов самых разных стран и народов нашего мира, а вовсе не



Тема

Новая гордость

Идет ломка стереотипов. Вы слышите? Изменения настигают нас подобно снежной лавине: беззвучно возникая где-то за горизонтом и облаками и низвергаясь на неподготовленный рассудок с ревом, яростью, напором и величием необузданной стихии. Эта страна больше не хочет быть родиной слонов. Эта страна больше не будет матерью убогих штирлицев и петек — хотя они, конечно, никуда не денутся. То, что мы лишь подозревали в июле-2000, оказывается правдой сейчас. Наши девелоперы выросли. .EXE может больше не поддерживать отечественного производителя — в буквальном смысле, не делая скидок на «Ивашку-дурачка». Сегодня мы представляем решительно новое поколение российских игровых проектов. Это настоящие игры. Игры, которыми можно гордиться.



«Операция Silent Storm»

www.nival.ru/rus/s2_info.html

жанр: Походовая тактическая игра

Шкатулка с секретом. Один из самых амбициозных проектов Nival, Silent Storm должен подружить воспетый еще Jagged Alliance жанр с инверсной кинематикой и достоверной моделью разрушений. Мир ждет, затаив дыхание, — а вдруг получится?

разработчик: Nival (www.nival.com)

издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

дата релиза: Сентябрь 2003 г.

системные требования: Не определены

Визит Панцеркляйна

Верный своему названию, Silent Storm обрушится на нас внезапно. Об этой игре еще не пишут газеты, однако допотопный редакционный телеграф уже отстукивает заветные точки и тире: скоро, скоро, скоро! Один из самых амбициозных проектов Nival близок к завершению. К чему готовиться? Мы в очередной раз были допущены на строительную площадку, чтобы все увидеть своими глазами.

Серый заводской корпус в окружении векового гололеда и глубоких луж — такой предстает штаб-квартира корпорации «Нивал» непосвященному прохожему. Внутри — стекло и бетон, пять этажей передовой игростроительной мысли. «Здесь у нас комната тестирования» (много детей за компьютерами), «здесь у нас свой клуб» (кирпичной кладки подвал размером с пару «Вермелей», с барной стойкой и DVD-кинотеатром), «здесь у нас столовая для сотрудников» (столовая для сотрудников), «здесь у нас тренажерный зал» (несколько важных тренажеров на дне небольшого технологического бассейна. Воду из тренажерного зала предусмотрительно откачали).



Дмитрий Захаров, руководитель проекта «Операция Silent Storm».

Трое сотрудников отдела маркетинга и рекламы, один руководитель проекта Дмитрий Захаров, один гейм-дизайнер Павел Епишин и ваш непокорный слуга — именно в таком составе мы отправляемся на второй этаж, где среди похожих на аквариумы комнат находится одна — заветная. Здесь куется будущее счастье нашей общей победы — пошаговая тактическая игра Silent Storm.

Немного лирики

Полгода назад Silent Storm представлял собой выставку достижений технологической мысли на выезде: работать работает, но руками лучше не трогать. Ошалевшим зрителям демонстрировали: 1. Ступню, гордо попирающую наклонную поверхность; 2. Руку, держащую винтовку за цевье; 3. Труп гуттаперчевого пехотинца, превратившего падение с балкона третьего этажа в трагедию почище шекспировского «Гамлета»; 4. Разрушаемый по кирпичикам сарай многоразового действия; 5. Дрессированные модели персонажей неместной красоты в окне inventory (послушно брали из рук игрока гранату и закрепляли ее на ремне); 6. Трепетные осенние листья на деревьях и осоку по пояс; 7. Кнопку «Конец хода», которая в сочетании со всеми предыдущими экспонатами

представляла самую главную достопримечательность шоу. Любителей походовых стратегий такими красотами не баловали НИКОГДА.

Дорогая графика и сложные модели анимации доставались нам по остаточному принципу, с плеча младшего братишки-дурачка, отыгравшего в очередной Quake. Nival поступил по-другому. Для Silent Storm был разработан графический движок нового поколения, который «недостатки» походового режима превращает в достоинства: когда еще у процессора появится время рассчитать траекторию полета каждого осколка гранаты или правильно обрушить стену здания, как не между ходами игрока? Вот и выходит, что обитатели turn based-гетто первыми увидят все то, что в реальном времени станет возможно лишь после окончательного воцарения в мире 4-гигагерцовых «Пентиумов» в качестве минимальных системных требований.



Выбор национальности и пола — всего лишь первый шаг в многотрудном пути создания собственного персонажа. Для тех, кто терпеть не может возиться с параметрами и «скилами», разработчики заготовили несколько готовых на выбор.

Но даже в тепличных неторопливо походовых условиях честный расчет разрушений заставлял демонстрационный компьютер задуматься о вечном. Кроме того, за показом технологических чудес не видно было пока игры. Спустя полгода пространных объяснений разработчиков о том, «как здесь будет на самом деле», уже не требуется. С места в карьер мы запускаем первую миссию и начинаем играть.

Да, играть

В первую секунду зрителя бросает в холодный пот — на лесной тропинке стоят четыре сказочных персонажа из Baldur's Gate будущего. Защитного цвета одежды, экзотические прически, еще мгновение — и мы разглядим мечи и луки. Но нет, ложная тревога. Товарищ с хохлом на голове никакой не warrior, а наш, украинский спецназовец Тарас Петренко. И в крепких его руках, прошу заметить, вовсе не двуручный меч, а ППШ-41, способный (по заверениям исторического консультанта) одной очередью порвать в клочья деревянный забор среднего качества.

Очень скоро мы предоставим ему такую возможность, а пока («помечайте себе», как говорил наш военрук), охватив группу целиком резиновой рамкой, трогаемся по тропинке в сторону проезжей части. Чу, по дороге бредет патруль! («Свои», — подсказывают из задних рядов.) Почему это, кстати, патруль вздумал перемещаться во время моего хода? Оказывается, пошаговый режим включается только во время стычки с противником или по особенному желанию игрока, которому кажется, что во-о-он в том доме засели фашисты и пришло самое время этот дом заминировать. Во всех прочих случаях от вас не требуется перемещать своих персонажей по клеточкам. Что очень благородно со стороны разработчиков — ведь эта привычка скоро совсем у нас атрофируется.



По соседству с небольшим одноэтажным домиком группу неожиданно настигает скриптовая сцена: секретный агент дружественного нам государства выбивает окно и пытается утечь от преследующих его нацистских диверсантов. Время прекращает свой бег. Застигнутые врасплох герои застывают далеко в небезупречных с тактической точки зрения позах — вот оно, тлетворное влияние резиновых рамок и свободного секундомера! Происходящее далее возвращает нас во времена Jagged Alliance (поищите этот термин в словаре), попавшего в полигональный рай. Тарас врывается в дом и сталкивается нос к носу с человеком в форме немецкого офицера.

Парой ловких движений мыши переводим раритетный «ствол» в режим полной автоматической стрельбы (с задних рядов рекомендуют вести огонь очередями по три патрона, но глас разума остается не услышанным), прицеливаемся (да, игрок может метиться в отдельные части тела) — и всаживаем всю обойму в голову противника. Боже, какая грязь! На месте хозяев этого дома я всерьез задумался бы о новых обоях...

Запаса «очков хода» хватает лишь на то, чтобы повернуть голову и увидеть еще одного соперника, который выглядывает из соседней комнаты. В режиме «бега» кругозор наших героев сужается, а про меткость вообще лучше не вспоминать. Ресурсы остальных членов команды в срочном порядке бросаются на спасение попавшего в переплет Тараса. Молодой человек со СТЭН MkIII (ищите, ищите в справочниках Janes) умудряется проникнуть в здание и выстрелить в супостата раз десять — без малейшего результата. Пули рвут деревянную дверь, откалывают от стен куски штукатурки, наносят непоправимый урон полке с книгами на заднике — однако ни одна из них не попадает в замершего фашиста. Человек за компьютером раздосадован: «Интересно, а у ваших NPC есть «мораль»? Я думаю, фашист уже давно должен стать panic striken и смыться через раз-



Качество полигональных моделей позволяет без стеснения показывать их даже при столь бесполезном с тактической точки зрения увеличении. Красиво.

битое окно вслед за агентом». «Морали» не будет, будет «страх», – отвечает Дмитрий Захаров. – Если персонаж попадет под ураганный обстрел или под ногами у него взорвется граната, возможно, он решит изменить свои планы». И то славно.

Тем временем застрявших в комнате мужчин выручает девушка – снайпер. Оригинальная система прицеливания позволяет потратить на процесс столько «очков хода», сколько мы сочтем необходимым (если, конечно, строгая RPG-система игры даст на то добро). Снайпер может целиться один ход, два, три – пока игрок не решит, что пора делать выстрел. Невероятно метким single shot через окно враг отправляется на тот свет. Слетевшая с головы каска ударяется о ножку стола и, качнувшись, замирает в покое. Полгода назад эта сцена стала бы темой отдельной главы. Сегодня – лишь эпизод, фрагмент общего полотна.

Склад оружия и боеприпасов, на который игрок попадает в промежутке между миссиями. Слева расположены «закрома родины», откуда вы можете взять любое понравившиеся оружие. Справа – запасы одного из бойцов диверсионного отряда, только что получившего в распоряжение новую снайперскую винтовку.

База

Большую часть времени между служебными командировками игрок будет проводить на «базе». База – это подвал на минус 13-м этаже неприметного двухэтажного дома. Комнаты подвала – элементы игрового меню. Вот мы роемся в картотеке, отбирая на задание самых правильных агентов; вот мы на складе оружия и спецсредств – изучаем новинки военпрома (обратите внимание на арбалет, маузер с глушителем и последний писк – стимуляторы с интересным постэффектом); на столе скромных размеров кабинета лежит журнал – это сердце Silent Storm: здесь главный герой (сын дипломата, кстати) записывает свои мысли и хранит фотографии обнаруженных улик.

Игроку думать почти не надо – аналитический отдел самостоятельно изучит собранные материалы и сделает необходимые выводы. Для особо одаренных природой игра еще более услужлива: оценив степень развития персонажей, предложит оптимальный путь прохождения миссий. К счастью, следовать советам аналитического отдела не обязательно. Агрессивно настроенный и очень удачливый пользователь сможет пронестись по сюжетной линии в шесть прыжков. Консервативный способ прохождения потребует в три с лишним раза больше времени.

Играем дальше

...Тот самый английский патруль принял самое деятельное участие в нашей операции. NPC с охотой вступают в стычку и, более того, серьезно помогают группе игрока. Скажем, в одной из миссий нам предстоит защитить здание от нападения. Игрок занимает оборонительные позиции, а враг уже валит валом со всех сторон, – и первые волны атакующих приходится сдерживать безымянным бойцам дизайнерской мысли.

Еще один уровень: ночь, улица, фонарь... Павел Епишин метким выстрелом из пистолета сокращает этот список до двух пунктов. Яркое пятно света на соседней стене исчезает. Остальные фонари продолжают светить с прежней яркостью. Таких фокусов в движке Silent Storm без счета. Ударная волна от взрыва гранаты, следуя сложной формы коридором, последовательно выносит окна и двери с небольшой, но волнующей задержкой. Это не киношный фокус, это физика, сынок. «Если граната при взрыве проделает дырку в полу, окна не пострадают, – удар-







Они не любили синематограф. И, кроме того, оказывали вооруженное сопротивление. В общем, нам пришлось применить силу. Отверстие в полу мы ликвидируем, боеприпасы заберем, а стены станут чище после отключения bloody cheat.

Честная система разрушений в действии. Немного терпения, чуть-чуть смекалки, большой запас гранат — и вот уже здание превращается в хорошо вентилируемый скворечник. Главное здесь — не обрушить его вовсе.



ная волна найдет себе другой путь», — комментирует происходящее Дмитрий Захаров. Присутствующие на экране фашисты, кажется, не согласны с такой постановкой вопроса. Сменив сторону, мы пытаемся грубой силой уничтожить превосходящие силы противника.

По идее игрок должен был укрыться в здании и прицельным огнем расстрелять врагов из окон. Однако в результате краткого обсуждения оказалось, что каждый из присутствующих нашел свое тактическое решение. Дмитрий Захаров, например, обошел наступающих с флангов и подорвал всю группу гранатой.

Однако сегодня мы решили не искать легких путей. Поливая свинцом ночную брусчатку из шести винтовок, «диверсанты» бросились в атаку... Суицидальный бросок под пули, завершившийся бы в RTS через пять секунд, в Silent Storm растягивается на добрых полчаса — тридцать минут, наполненных трагическими и счастливыми событиями. Аттракцион неслыханной точности, гибель лучших друзей, мелькнувшая тень очередного врага за занавешенным окном на втором этаже, море крови, скелетно-анимированные трупы на каменных ступенях, в последний момент опробованный гранатомет — и... вот уже несколько крепких рук пытаются оттащить меня от клавиатуры. «Не хочешь ли посмотреть интерфейс генерации персонажа?»

Кувалда Господа

За пределами сражений в застывшем 3D игроков ждет не только экран загрузки очередной миссии. Павел Епишин демонстрирует распечатки, напоминающие блок-схемы в исполнении сошедшего с ума учителя информатики. Десятки квадратиков и кружочков соединены тонкими линиями в совершенно немыслимом порядке. Надписей внутри геометрических фигур без лупы не разобрать. «Некоторые утверждают, что у нас сюжет линейный...» В голосе гейм-дизайнера слышна обида.

Игра на самом деле — детектив. Но разве детектив может быть линейным? Главный герой попадает в жернова сюжета совершенно случайно. Командование поручает ему несложную задачу: скажем, сопроводить автоколонну с важным военным чином. В ходе выполнения задания происходят странные, чтобы не сказать загадочные, события. Шаг за шагом игрок, его виртуальное альтер-эго, а также двадцать бойцов отряда специального назначения оказываются вовлечены в историю, выпутаться из которой не представляется возможным.

В начале новой игры генератор случайных чисел щедрой рукой разбрасывает по городам и весям Европы несколько десятков улик, ведущих к цели. Сюжет фактически создается каждый раз заново — игроку с группой товарищей приходится колесить по свету, собирая детали головоломки в одно целое.

В первой трети игры сценаристы Silent Storm ударят игрока по голове тяжелой кувалдой. Да, именно так. Мир перевернется, и то, что раньше казалось невозможным, столь же немыслимым, сколь и желанным, превратится в суровую реальность. Те из вас, кто до сих пор считают Silent Storm симулятором действий диверсионной группы времен Второй мировой, поступают правильно, потому что указаний считать иначе от Орловского пока не поступало.

Между тем, будучи одним из немногих людей на земном шаре, которые знают, как все будет на самом деле, я строго предупреждаю вас: будьте готовы КО ВСЕМУ.

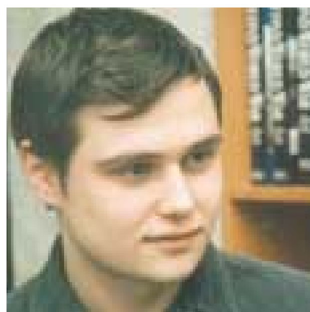
Нечто!

Минуточку, у меня звонок. Это Сергей Орловский! «Да, слушаю. Как?!. А... понятно. Хорошо».

Внимание, мы прерываем наше телевещание для важного



Ужасно жаль, что вы не можете увидеть эту сцену в динамике. Несколько мощных взрывов, и половина железнодорожной станции вместе с новеньким паровозом взлетает на воздух.



Павел Епишин, гейм-дизайнер проекта.

внеправительственного сообщения. Только что Сергей Орловский принял решение о снятии завесы секретности с сюжета Silent Storm. В распоряжение канала Game.EXE попали эксклюзивные материалы, обнаруживающие... Впрочем, смотрите сами.

В кадре темно, мечутся невнятные тени, слышны сдавленные голоса: «Покажи ему, покажи!» и «Да щас, погоди ты!». Неожиданно картинка оживает, и на экране появляется уже знакомая читателям подземная база. Главный герой проходит мимо склада вооружения, открывает дверь и оказывается в просторном ангаре. Приглушенный свет дежурных ламп выхватывает из темноты силуэты... БОЕВЫХ ШАГАЮЩИХ РОБОТОВ. Несколько военных в форме офицеров английской разведки возятся с паяльником около одного из них, разобранного на части. Из остова торчат маслопроводы и усеянные микросхемами платы. На стенах закреплены устройства, более всего напоминающие... РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ КЛАССА «ЗЕМЛЯ-ЗЕМЛЯ», ФОТОННЫЕ ИЗЛУЧАТЕЛИ и, кажется, МОТОРИЗОВАННЫЕ САДОВЫЕ КЛЕЩИ С ЛЕЗВИЯМИ ИЗ ПОБЕДИТА.

Чудом сохранившаяся хроника первых испытаний «персональных механизированных бронекостюмов».

«Это не роботы, — отвечает на безмолвный вопрос корреспондента Дмитрий Захаров, — это панцеркляйны». Подтверждая его слова, главный герой распахивает переднюю часть «робота» и ловко устраивается у него внутри. Секундная пауза на запуск двигателя, и вот уже гигантская стальная махина с грохотом топает по ангару. Вместо рук у «панцеркляйна» — нечто такое, в сравнении с чем ППШ и гранатомет выглядят детскими надувными пистолетами китайского производства. «Да, можно пострелять», — поддерживает немую беседу Дмитрий.

Замыкание. Теперь становится понятен трудно уловимый диссонанс между неубедительными пистолетами середины 20 века и дырами в стенах диаметром в два метра. Интерактивный (читай: полностью разрушаемый) мир Silent Storm молил о достойных средствах уничтожения. И они пришли. Начав с «безобидных» фаустпатронов и «шмайсеров», уже к середине игры солдаты Вермахта (равно как и союзники) будут призраками бродить по Европе в «экзоскелетных» костюмах а-ля Brotherhood of Steel и вести огонь из штатного оружия космических пехотинцев Warhammer 40K.

Легким движением руки игра превращается... Впрочем, раскрывать интриги сюжета мы не будем из принципа. Подробности и полевые испытания «панцеркляйнов» обещаем осветить позже. Если не случится плохого, ВСЕ произойдет этой осенью. Готовьтесь.

Олег Хажинский.





1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА

БЛИЦКРИГ

- Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
- Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
- Более 200 образцов военной техники в 3D
- Максимум реализма, минимум условностей
- Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
- Неограниченная поддержка с воздуха
- Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года

games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru







«Ударная сила» (Fair Strike)

www.g5software.com/Non-Shocked/Product-FairStrike.htm
www.buka.com/game/Game_176.htm
жанр: Экшен-симулятор
Изюминка проекта в необычном миксе привычных жанров: шутера с крылами и серьезного симулятора.
разработчик: G5 Software (www.g5software.com)
издатель: «Бука» (www.buka.ru)
дата релиза: 4 квартал 2003 г.
системные требования: Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), GeForce2 MX (рек. GeForce3+), 700 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт).

Конопля в огне

Неповоротливый Ка-60 тяжело зависает у самой земли, из металлического брюха на траву бодро выпрыгивают подтянутые спецназовцы. Четыре пары армейских ботинок бегут в сторону огороженного поля, а это одна из сегодняшних целей, и через несколько секунд их фигуры полностью скрываются за высокими растениями. Вертолет не глушит двигатель, и по траве идут круги от нашинкованного винтом воздушного потока. Проходит секунд тридцать — ровно столько времени, чтобы начать беспокоиться за успех операции, но вот из почти трехметровых кустов конопли появляются четыре фигуры, спецназовцы бегут обратно к вертолету, они свое дело сделали, можно уходить. Один за другим они забираются в одутловатое нутро вертолета, и последний с видимым усилием отрывается от земли. Через несколько секунд гремит взрыв, и все конопляное поле охватывает высокое пламя. Все идет к тому, что пресловутые наркобароны недосчитаются еще нескольких песо в своей песочнице, а все из-за нас, так лихо расчистивших геликоптеру со спецназом увитый врагами путь.

«Команчу» не жить

Голубоэкранный телеприемник постоянно убеждает нас, что эпоха глобальных военных конфликтов, по большому счету недалеко ушедших от жестокого старинного обряда «стенка на стенку», канула в прошлое. На дворе «век новых технологий», «точечных ударов», «локальных операций», «борьбы не с государствами, но с различными террористическими организациями». Этой животрепещущей теме и будет посвящен находящийся в разработке экшен-симулятор (авторское определение жанра в данном случае как никогда верно; но об этом чуть ниже) «Ударная сила».



Главные действующие лица проекта «Ударная сила», слева направо: Алик Табунов, руководитель проекта; Влад Суглобов, исполнительный директор G5 Software; Иван Бунаков, продюсер проекта от «Буки»; Никита Герасимов, ведущий гейм-дизайнер; Макс Рюмин, ведущий художник.

«Команчу» — не жить!» — зловеще произносит Влад Суглобов, исполнительный директор московской студии G5 Software, в миру очень обаятельный, улыбчивый человек, и эта его фраза так и остается витать где-то неподалеку все то время, пока мы знакомимся с игрой.





И диспетчеры, все в белом.

Итак, нам предстоит в составе небольшого ударного отряда наводить порядок в различных хорошо забаррикадированных районах земшара, то отравляя жизнь белобрюким кокаиновым наркобаронам ананасовых республик, то очищая балканскую землю от беспощадных не-маленькие-сами-понимаете-кого. Основной режим игры — аркадный, и он следует всем канонам жанра. Едва втиснув свое бренное тело в вертолет и взмыв в воздух, мы обнаруживаем себя в окружении большого количества врагов и очень небольшого — друзей. Одариваем огнем из имеющегося оружия первых, лаской и вниманием — вторых. Сами же располагаем следующим боекомплектом:

1) Ведомые, будь то боевой вертолет, транспортный (как в той миссии, с описания которой начался наш рассказ) или что-нибудь менее тривиальное, типа четверки торпедных катеров, которую мы сопровождаем к вражеской наркоподлодке.

2) Цели и задачи. Как то: найти и уничтожить, сопроводить и т.п. Задач в каждой конкретной миссии несколько, причем выполнять их можно в любом порядке, а часть вообще будет необязательной.

А это немедленно приводит нас к следующему пункту: у нашей игровой борьбы с мировым терроризмом будет явное начало и внятный конец. Если называть вещи своими именами, то, да, игра обладает четким сюжетом. Да, с соответствующими роликами между миссиями. Да, на игровом движке. Да, за выполнение бонусных задач нас награждают бонусными миссиями...

Предыдущей игрой G5 Software была «Красная акула». Игра, скажем так, была неоднозначно встречена как критиками, так и простыми игроками (при этом зарубежных издателей она смогла заинтересовать — Европа и Азия отметились рядом «акулых» релизов). В любом случае внедрение Ка-50 в контекст Великой Отечественной было весьма смелым шагом. Но в «Ударной силе» разработчики решили пойти на куда более смелый эксперимент. Видите ли, в игре будет...



Реалистичный режим

Настоящих вертолетных симуляторов мы не видели давно. Правда, время от времени появляются независимые бюджетные проекты вроде сериала Search & Rescue, но и они лишь сильнее подчеркивают недостаток виртуальных винтокрылых.

В G5 Software решили специально для симуляторщиков сделать бескомпромиссный реалистичный режим. «Наша летная модель будет лучше, чем в «Разорванном небе», — невозмутимо говорит Иван Бунаков, продюсер проекта со стороны «Буки», издателя. Тщательно штудируются соответствующие материалы, анализируются видеозаписи, налаживается сотрудничество с «Камовым», хотя разработчики и жалуются, что конструкторское бюро не особенно интересуют компьютерные игры, а потому достучаться до него нелегко, но работа идет, специалистам показывают то, что готово на сегодняшний момент, те составляют список неточностей...

Вот именно, и садиться будем тоже на авианосец.



Особый упор делается... на пехоту. Вообще, в вертолетных играх люди появляются на удивление редко, последний раз активное участие двуногие без перьев принимали в симуляторе Hind, вышедшем даже страшно вспомнить когда. Но в «Ударной силе» люди будут, и будет их много, а то мы уже отвыкли получать ракетой в борт от человека в камуфляже с ПЗРК на плече. Впрочем, помимо живой силы, обещают огромное разнообразие техники. Авианосцы, подлодки, танки, вплоть до постановщика понтонного моста, который нам, конечно же, придется охранять.

А над всем этим будут летать четыре «Камовых»: Ка-50, Ка-52 и Ка-58 (!), а также транспортный Ка-60, которым, правда, поуправлять не дадут.

Стиль красных страниц

«Кстати, посмотрите-ка, — говорит Влад Суглобов, — уникальный шанс увидеть запуск Hellfire с Ка-50!» С подвески спрыгивает действительно натуральный Hellfire, исполняет свой фирменный маневр, после чего в щепки разносит не-успел-заметить-что-же-это-было. «В релизе, конечно, ничего такого не появится: все вооружение будет исключительно аутентично».

Однако не стоит ждать, что «Ударная сила» будет самым настоящим хардкорным симулятором. Реалистичная летная модель, утвержденный в КБ кокпит, серьезная авионика, модель повреждений — все это с нами, но в плане дизайна миссий (где порой задаются совершенно нереалистичные ситуации), количества врагов и т.п. «Ударная сила» останется игрой, прочно придерживающейся стиля бывших красных страниц. Ситуация получается совершенно удивительная: вертолет из симулятора (со всеми сопутствующими) погружают в натуральный аркадный аквариум, в котором, скажем, среди режимов многопользовательской игры есть не только классический Deathmatch, но и некий аналог Capture the Flag, где роль флага исполняют те самые двуногие безрогие.



Коппола продолжает отдыхать: из встроенных динамиков доносится бодрое «Гуд морнинг, папа!». Остальных слов не разобрать.

На что в итоге будет похожа игра, представить пока очень сложно, тем более что аналогов ей на сегодня просто нет. G5 Software не боятся экспериментировать.

Ашот Ахвердян.

P.S. Вполне возможно, что в игре появится и пара-тройка вертолетов НАТО. Впрочем, говорить об этом еще рано, так что я об этом и не скажу.

Акула суть одна из древнейших хрящевых рыб, дошедшая до нас сквозь толщу миллионов лет. Да-да, совсем без костей.



В селе притихшем режут мак седые строгие мужчины.



Besieger

www.besieger.com

жанр: Стратегия в реальном времени

Нежданный продукт драконьей жизнедеятельности оказался потенциальным шедевром. Если все сложится правильно, на RTS-сцене появится новый сильный игрок.

разработчик: Primal Software (www.primal-soft.com)

издатель: Не объявлен

дата релиза: 3 квартал 2003 г.

системные требования: Не определены

Основной инстинкт

Ключевые сотрудники студии Primal Software — люди непредсказуемые и потому опасные. Расправившись с советским фольклором (той ночью в сочинском дендропарке Маша призналась мне, что «Федька» — ее тайно любимый квест), они взялись за сказочную мифологию и сотворили ролевой авиасимулятор крылатой ящерицы. Очередную экспедицию в поселок художников редакция снаряжала с тяжелым сердцем. Что-то ждет нас там, на улице Сурикова?..

Многостаночники

Если встретите Петухова, Жукова или Письменного — не спрашивайте, почему вдруг после квеста они решили сделать action/RPG, а теперь вот стратегию в реальном времени. Они не знают.

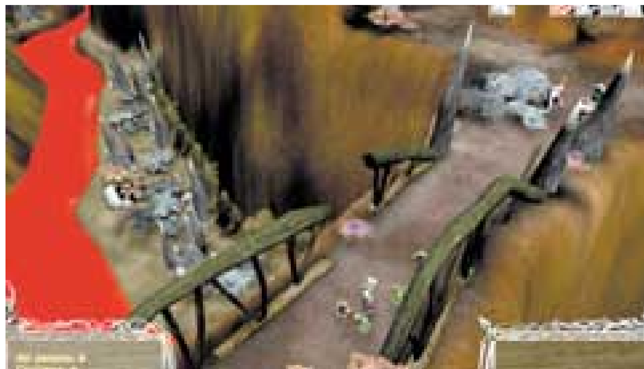
Зато для всего прочего у них найдется толковое объяснение. Скажем, про «Глаз дракона» (The I of the Dragon). Когда Федька с Базильжановичем перестали зарабатывать в переходах деньги, а русский приключенческий жанр окончательно превратился из грязного бизнеса в форму высоколобого искусства, в недрах Primal созрела гениальная идея. На сайте написано, что задача компании — удовлетворять основные желания игроков. А какие у игроков желания...

Провели статистическое исследование путем поимки и допроса с пристрастием нескольких школьников. Пойманные признались, что курить их заставляют недостатки в системе среднего образования, а в играх более всего они ценят ощущение силы, власти, свободы и полета. «И мудрости», — добавил мальчик в шапке-ушанке.

Max Payne летал слишком низко и совсем недалеко, Человек-паук отказался по личным обстоятельствам, поэтому игроку пришлось стать драконом. Так появился The I of the Dragon, поставивший систему классификации КИ в неудобное положение. Мудрый дракон с нечеловеческим запасом «хитов» изры-

Щедро одаренная природой игра вполне может обойтись без искусственных бэкграундов: уровни размером 4х4 километра и хорошая видимость делают свое дело.





Помимо масштабных сражений нас ждут «приключенческие» миссии: небольшая группа товарищей, большие монстры, заветная цель, долгая дорога. Не хватает только обширной инвентории и «очков опыта».

гал химически активные вещества, спасал жителей подотчетного города от набегов злых монстров и решал параллельно административно-хозяйственные задачи в регионе.

Для вольного дракона в игре пребывания авторам анекдотического виртуального гербария пришлось разработать выпуклый (объемный?) движок невиданной силы. Благодаря которому дракон мог свечой взмывать под небеса, осматривая гигантский уровень с заоблачной высоты, и тут же булыжником пикировать вниз, пролетая над толпами крестьян, деревянными домами и зелеными деревьями с приличной частотой кадров, — action все же. И вот, представьте, все это богатство переходит теперь к нам, по наследству. Мы — это любители стратегических игр.

В новой игре Primal под названием Besieger драконы меняются с людьми местами.

Наследие чешуйчатого

Драматизм ситуации состоит в следующем: орудий столь массового поражения в истории RTS еще не применялось. Диапазон возможностей Primal-движка слишком велик, чтобы ограничивать полет фантазии его создателей. Это опасно. Некоторые авторы (например, разработчики «Казаков» и «Завоевания Америки») абсолютно уверены, что время 3D еще не пришло и старый добрый 2D-спрайт при правильном уходе прослужит еще не один год.

Ключевые игроки на рынке RTS (Blizzard, EA Pacific и др.) создали весьма впечатляющие 3D-моторы, однако их возможности ограничены — намеренно. Никто не планирует показывать уровень WarCtaft 3 целиком или стоять с камерой за спиной китайского пехотинца во время атаки на базу GLA. Мы знаем, что все эти фокусы с видом из одного места иногда просто мешают играть. А может быть, нет? Все зависит от игры. То, что убьет геймплей в WarCraft 3, сделает какой-нибудь Shogun трижды шедевром. Каким станет Besieger?

«Большая ответственность». Пожалуй, именно так можно описать выражения лиц встречающей стороны тем памятным январским вечером, когда улица Сурикова была, наконец, найдена и едва не уничтожена. Игра находится в очень хорошей форме, однако разработчики осторожно называют версию «пре-альфой». Мы стартуем с деморолика Besieger на движке, и мое лицо постепенно начинает выражать «громадное удивление».



Дмитрий Жуков, руководитель проекта Besieger.

Представьте себе (господи, что ж вам представить-то?..) картинку Black & White из тех, что бывают на большой высоте, когда остров скрывается в белесом тумане. Туман теперь уберите. Под крылом самолета отметьте взглядом лесные заросли, кряжистые горы, хитросплетения дорог и старинные поселения, окруженные высокими и длинными, почти что великими китайскими, стенами. Обратите внимание на едва различимых существ, что ползают в лесу. Это огры. Одно движение мыши — и огр оказывается ростом с дуб, что растет неподалеку. За огром и дубом виднеется долина, стиснутая двумя горными хребтами, а за ней, в невообразимой дали — нечто пасторальное. Какие-то тропинки, домики, поля.

«А красивый у вас бэкграунд», — тычу пальцем в пасторальное. «Это не бэкграунд, мальчик, — обижается Дмитрий Жуков, руководитель проекта Besieger. — Средняя карта в игре имеет размер четыре на четыре км, поэтому необходимости в искусственных горизонтах не возникает — они тут образуются сами по себе».

Впрочем, мы теряем темп. Следующий кадр — еще одно феерическое зрелище: армада парусных кораблей, пролетающих над городом. Крестьяне, занятые по хозяйству, не обращают на парусники никакого внимания. Наверное, в этом мире подобные средства передвижения в порядке вещей. Далее сцена насилия: камера вновь высоко над землей, внизу несколько сот трехмерных юнитов сходятся в рукопашной схватке. Над полем плывут, растворяясь в воздухе, зеленые и красные цифры. Понять ничего невозможно, но сразу видно — процесс идет. Невидимый оператор вдруг дает крупный план: несколько викингов охаживают топорами молодого человека в костюме древнего киммерийца. Юниты в половину экрана неприлично детализированы — чуть ли не до узоров на кольчугах. Где такое видано? Куда смотрит милиция и разработчики любимого Shogun?

Заключительным аккордом — осада крепости. Пылают станицы — это киммерийские воздушные силы сбрасывают на головы скандинавам ведра с напалмом. По земле тащатся мобильные арбалеты и осадные орудия. Кажется, сейчас начнут крушить стены! И точно. Гигантское бревно размашисто стучится в ворота. Звуки еще не записаны, что несколько снижает остроту момента. Зато лучники не в состоянии уничтожить сторожевые башни.

Авторы Besieger — люди чрезвычайно дотошные. Им не нравятся RTS, в которых юнит вдруг разворачивается сначала в колонну, а затем в целый

полк. Здесь даже крестьяне брезгуют проходить друг сквозь друга, не говоря уж о воинах. Авторы недовольно морщатся при виде пары лучников, эффектно расправляющихся с деревянной сторожевой башней. В Besieger копья и стрелы с одинаковой эффективностью попадают как по своим, так и по чужим, но при этом совершенно бесполезны против стен и зданий.

Даже трупам в игре не дают спокойно раствориться или оставить после себя скелетик в луже крови. Нет, в Besieger вокруг трупов роятся стаи мух. Зрелище, тайно признаемся себе, кошмарное. «Мы пробовали червей — получается совсем отвратительно», — жалуется Дмитрий. Может быть, заменить мух бабочками? Будет красиво. Оставив мух в покое, мы переходим к разговору о вечном.

Айболит-69

Несмотря на то что главного персонажа в игре зовут Ярл Бармалей, сюжет в Besieger есть. Более того, он не совсем обычный для RTS. В главном меню вы тщетно будете искать выбор стороны. Besieger — это игра про взаимоотношения личностей, а раз так — какие могут быть стороны! Начав играть за викингов в качестве Бармалея, приблизительно на середине игры мы меняем ориентацию и становимся киммерийцами.

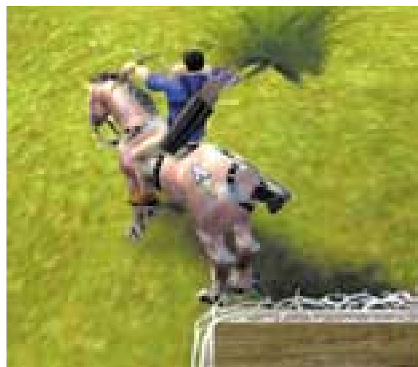
Но и это еще не все. Не хочется раскрывать все секреты сюжетописцев, но придется: вскоре окажется, что викинг — лучший друг киммерийца и делить им совершенно нечего. Новый, куда более опасный враг сплотит бывших соперников. Милейший Дмитрий Жуков пока не слишком охотно рассказывает о новой напасти. Известно, что кроме огров стоит ждать появления кентавров — настоящих машин смерти, а еще неких «вербиров», похожих на очень злых белых медведей с чудовищно длинными когтями на всех-всех конечностях.

Достаточно познакомиться с монстрами из «Глаза Дракона», чтобы поверить в творческий потенциал сотрудников Primal. Шесть десятков миссий и дюжина уровней — вот он, типичный результат гигантомании. Карты Besieger настолько огромны, что мы сможем пройти игру до конца, так и не встретив противника. (С чем Дмитрий категорически не согласен.)

Впрочем, цифры — ничто. Как там внутри? Besieger обещает весьма разноплановые развлечения. С одной стороны, это классическая RTS, с непременным строительством поселения, добычей ресурсов и «да, сэр». Акцент в этой игре смещен со стремительного «раша» к хорошо продуманным масштабным операциям. Игрок сначала поднимает экономику, затем окружает свое поселение крепкими стенами и сторожевыми башнями, затем накапливает огромное войско и только потом начинает думать, что делать дальше. Осада и взятие крепостей должны задать основное направление Besieger. Между тем только осадой дело не ограничится.

Удивительно эластичный движок Besieger позволяет без потери качества картинки расположить камеру чуть ли не за спиной каждого воина. Таким образом, среди миссий ожидаются приключения небольшой группы персонажей (герои? — конечно, будут!), охота за волшебными артефактами, попытки перехитрить злобных волшебных тварей (уж не драконов ли?) и совершенно непривычный в играх такого рода вид от третьего лица.

Батальные сцены с участием большого количества участников даются Besieger с шуточной легкостью.



Оцените качество отделки юнитов. Разработчики обещают, что каждый «апгрейд» найдет свое визуальное отражение. Топоры станут толще и острее, а кольчуги — затейливее.

На другой стороне линейки — масштабные битвы с участием сотен юнитов при активной поддержке рельефа и воздушных кораблей. Shogun не обещается, но вполне возможен, — дикие викинги пока отказываются ходить строем, но уже слышали о преимуществах атаки с флангов. Игровая механика Besieger еще не отлита в бронзе — как раз сейчас Primal самым активным образом обкатывает альфа-версию на счастливых тестерах и внимательно прислушивается к их мнению.

Уже сегодня ясно, что из Besieger выйдет хорошая стратегическая игра, и душа просит праздника. Потенциала хватит, чтобы повторить Dark Omen, привести Total War в божеский вид, сделать по-человечески Stronghold… Сколько всего можно натворить, правильно распорядившись драконьим наследством!

Товарищи Петухов, Жуков и Письменный — прошу, не подведите. Пожалуйста.

Олег Хажинский.



«Lock On: Современная боевая авиация»

www.lockon.com

жанр: Авиасимулятор

Икона для всех поклонников настоящих авиасимуляторов, Lock On пытается привлечь широкую аудиторию «любителей». От успеха этого проекта будет зависеть без малого будущее современной боевой авиации в компьютерных играх.

разработчик: Eagle Dynamics (www.eagle.ru)

издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

дата релиза: 3 квартал 2003 г.

системные требования: Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, GeForce2+, 1,5 Гбайт на жестком диске.

Достояние нации

Если взглянуть на земной шар глазами поклонника авиационных симуляторов, мы увидим мертвую равнину, раздавленную свинцовым небом. Меж развалин некогда великих дворцов скользят юркие бесхребетные твари, готовые сожрать непрошеных гостей. Их зубы точат стены двух крепостей, что стоят на одной шестой части суши, попирая небо, безучастные к внешнему хаосу. Сегодня мы гостим в Старой крепости: этим летом Eagle Dynamics выпустит новую игру из серии, ранее известной как Flanker.

Вечное благородство

Аристократичный жанр, высшая каста. В самом слове — «авиасимуляторы» — заложено губительное противоречие. Стремление к совершенству поставило эти игры на грань вымирания. Новое время вынесло беспощадный приговор: «экономически невыгодно». Студии в Америке и Европе закрылись одна за другой, превратив создание авиационных симуляторов из бизнеса в хобби десятка-другого добровольцев. Лишь в одной стране мира, по странному стечению обстоятельств (называемых также «российской действительностью»), продолжают производиться и выходить настоящие авиаимитаторы.

В 1995 году российская компания Eagle Dynamics произвела игру Flanker 1.0. Начав разработку в конце 1991-го силами пятерых экс-сотрудников ЦАГИ, Eagle Dynamics поставила на уши всю симуляторную тусовку. Не имея по западным меркам ни графики, ни интерфейса, Flanker смог сделать то, что оказалось не под силу высокобюджетным аналогам того времени: Су-27 ЛЕТАЛ.

Снисходительные улыбки сползали с лиц опытных пилотов уже на первой фигуре высшего пилотажа. Это был успех! После демонстрации игры на выставке E3 вся команда получила приглашение перейти на работу в Microsoft — оказалось, Билл Гейтс питает определенную слабость к авиации в целом и к Flanker в частности. Разработчики (а коллектив вырос к тому времени до 10 человек) приняли приглашение, переехав в Сиэтл. Все, кроме руководителя. Игоря Тишина.

«Нет, не раскол. Скорее... проверка. Я остался один, с незакомментированным кодом игры. Всю команду пришлось собирать заново». В 2003 году мы сидим у Игоря Тишина в кабинете и рассматриваем коробки с версиями «Фланкера». Рядом



Игорь Тишин, директор Eagle Dynamics.



Команда Eagle Dynamics.

с ним — Валерий Блажнов, ведущий разработчик симуляторов Eagle Dynamics, начиная с «Фланкера 2.5». Мы говорим о новой игре, которая будет называться «Lock On: Современная боевая авиация». Сфера влияния этого симулятора больше не ограничивается одними только Су-27 и Миг-29. В Lock On появился российский штурмовик Су-25, а также обожаемые американцами истребитель F-15 и штурмовик А-10.

Между тем расширение авиапарка — это важное, но не самое главное для нас с вами событие. Похоже, гигантская махина Lock On со скрежетом поворачивается лицом к «массовому потребителю». Девочка из «Семейки Адамс» пытается улыбнуться — зрелище трогательное и немного пугающее. Я слышу множественный дробный стук — это бьются оземь, теряя сознание, те самые сто тысяч «элитных» игроков, на которых не хотят терять деньги западные издатели.

Нет, конечно, речь не о трех жизнях у пилота и висящих в воздухе аптечках, хотя «аркадные» режимы появятся. Просто теперь к неприступной стене приделана сбоку крутая лестница. Eagle Dynamics не собирается предавать своих самых верных поклонников. Lock On не снижает планку реализма. Он просто пытается помочь инвалидам вроде меня — которые, может быть, очень хотели бы во всем разобраться, но не в состоянии прожить в воздухе дольше двух минут.

Новая простота

«Стремление к реализму губит симуляторы. Чем больше достоверность, тем меньше людей способны в «это» играть, — считает Игорь Тишин. — Если моделировать все происходящее во время боевой ситуации честно, а сейчас мы себе это можем позволить, новичку вообще нечего делать в воздухе. Он взлетает, тут же получает ракету — и игра заканчивается. Мы хотим реализма — вот вам, пожалуйста, реализм. Средства ПВО и в жизни такие: взлетаете и тут же получаете от комплекса С-300 по полной программе».

Валерий Блажнов согласен: «Начиная с «Фланкера 2.0» мы стали потихоньку пересматривать концепцию игры. Для кого мы работаем? Если для любителей, то почему о них не заботимся? Мы не просто должны удовлетворять требования элитарной части поклонников, которых не надо ничему учить, они будут нас только подгонять — делайте это, это, это. Мы должны думать и о тех, кому близка авиация, но не хватает пока знаний и умений. Да, у нас появились аркадные режимы, и здесь нет противоречия. Ведь так и готовят пилотов: есть начальные стадии подготовки, а есть — продвинутые».

Впервые за всю историю серии интерфейс пользователя перестанет напоминать систему администрирования Windows 2000 Server. Девелоперам пришлось переступить через себя и нарисовать более сотни экранов — сколь функциональных, столь же и эффектных. Для обучения пилотированию и работе с системами управления вооружением подготовлены десятки учебных программ — целый учебник с практическими занятиями. В любой момент инструктажа можно будет перехватить управление самолетом и довести дело до конца самостоятельно. Для тех, кто с трудом отличает Р27 от Р73, в игре имеется подробная и совсем не страшная энциклопедия с описанием и характеристиками всей задействованной военной техники и вооружения. Разбирайся, учись, играй — жаловаться теперь можно только на себя самого.

Новые самолеты

«В середине девяностых внимание мира было обращено на бывший Советский Союз, который вдруг стал открытым государством. Всех интересовала наша техника, все горели интересом полетать на Су-27, — рассказывает Игорь. — Сегодня ситуация изменилась: по Америке прокатилась волна патриотизма, вернулся интерес к натовской технике — и мы не могли это не учесть».



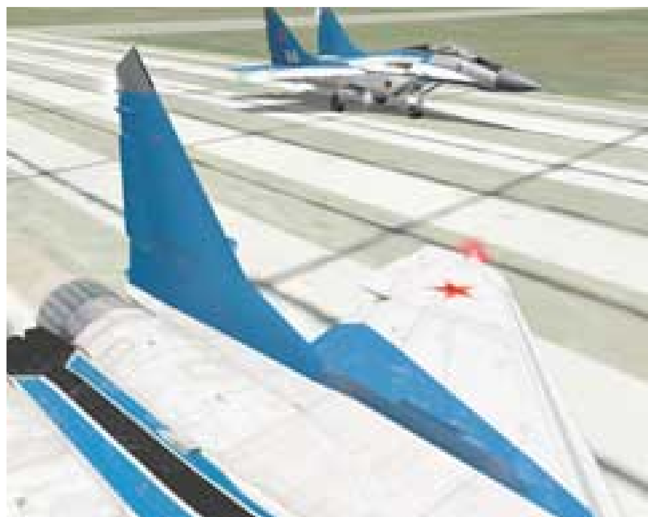
Облачный слой еще ни в одной игре не выглядел столь великолепно. «Видели лес в «Ил-2»? Вот по этому принципу у нас и сделаны облака».

Добавить несколько самолетов в боевой авиасимулятор означает примерно то же, что и сделать игру заново. Американские машины в российской игре – это был вызов. «Если в 1995 году, представляя мировой аудитории российские самолеты, мы могли позволить себе снизить планку реализма – ведь данные по Су-27 закрыты до сих пор, то сегодня моделировать авионику и систему управления вооружением (СУВ) F-15 и A-10 «приблизительно» нет никакой возможности. Ведь «там» все данные по самолетам открыты. От наших западных издателей (Ubi Soft) мы получили большое количество материалов о работе систем вооружения на A-10 и F-15. То, чего в России о российских самолетах мы не смогли бы получить никогда в жизни».



Валерий Блажнов, руководитель проекта «Lock On: Современная боевая авиация».





В первом «Фланкере», – вспоминает Игорь Тишин, – земля и модели не имели текстур, а горы состояли из трех полигонов, как в F-117 Сида Мейера». Для разработчиков авиасимуляторов графика – враг номер один. Визуализация сжирает более 80% производительности компьютера, отнимая у «неупрощенных уравнений движения» драгоценные микросекунды. Вместе с тем картинка – это первое, на что обращают внимание игроки. Все хотят видеть точные модели, реалистичный кокпит и достоверный рельеф. Lock On мог появиться на свет много раньше (и назывался бы тогда Frog Foot), если бы очередная революция в области графических акселераторов не всадила бы свой кривой кинжал в спину разработчикам.

«Виноваты во всем, конечно, штурмовики, – продолжает Игорь. – Новые возможности 3D-карт позволили нам работать не только с истребителями, но и со штурмовиками, которые летают на сверхмалых высотах. Для того чтобы пилот чувствовал себя уверенно на такой высоте, он должен видеть перед собой хорошо проработанную поверхность».

Вслед за одним звеном немедленно потянулось следующее. «Когда в игру вступили эти самые штурмовики, им понадобились цели. Необходимо было как можно более честно смоделировать наземные объекты – заводы, танковые колонны. А ведь вся наземная техника в игре – это не просто статические мишени. Они движутся, они огрызаются, они воюют друг с другом!»

После долгих месяцев стараний военная техника в игре зажила самостоятельной жизнью. Даже при полном отсутствии летательных объектов в миссии военные действия в республике Крым не останавливаются ни на секунду. Впрочем... что там Крым – в Lock On карта военных действий выросла в пять раз, захватив почти весь Кавказ (вместе, кстати, с Эльбрусом и Баксанским ущельем). На сайте разработчиков с военной точностью докладывают: в игре проложено 16000 км шоссейных и 2400 км железных дорог, в 21 городе построены 180000 зданий, возведены 1700



Да, фирменный фотореалистичный фланкеровский стиль узнается сразу. Кстати, обратите внимание, как далеко отодвинут горизонт.

поселков и деревень и даже, простите за детали, высажено 15 миллионов деревьев.

Кроме того, рельеф пришлось полностью переделывать: в силу того что фотографии со спутников отказались «натягиваться» на сетку горных высот, пришлось совершенствовать технологию текстурирования ландшафта. Результат — умопомрачительный. Любителям прогулочных полетов по ущельям БКХ придется забыть о Microsoft Flight Simulator. Картинка в Lock On выглядит куда более качественно.

Вооружившись «новыми» технологиями, разработчики с радостью открывают для себя графические чудеса одно за другим: слоистый туман, дожди, снег, грозы, источники освещения, морское волнение, прибой, честные тени. Для того чтобы оценить происходящее в полной мере, вам надо взглянуть на предыдущую версию игры. Разумеется, графическая революция в масштабах отдельно взятой серии потребует от игроков внимания к своим видеокартам. Игра будет работать на GeForce2, хотя авторы хором советуют задуматься о покупке GeForce3.

Новая игра

Следующий шаг навстречу игрокам — «книжка пилота». Два простых слова на самом деле — манна небесная для понимающих. Ведь симуляторы, если вдуматься, — абсолютная форма ролевой игры в условиях, приближенных к боевым. Игроки не просят многого — хотя бы фотография, имя, звание. В Lock On персонажи будут подниматься по служебной лестнице и получать награды стран, за которые воюют.



Еще ни в одном симуляторе проработка наземных боевых действий не достигала такого уровня. Когда два танковых соединения встречаются друг с другом, начинается бой такой степени достоверности, какая сделала бы честь любому танковому симулятору.

«Архитектура полностью открыта, — рассказывает Валерий Блажнов. — Можно загрузить фото Тома Круза, нарисовать свои шевроны, награды и даже... придумать звания. Все это относится не только к единственному «главному персонажу», а ко всем AI-пилотам. Ведь на задание с собой можно брать несколько звеньев — и с каждой миссией ваши боевые товарищи будут приобретать опыт. Да, этот опыт поможет им при выполнении следующих операций». Вы чувствуете, как близко Lock On приблизился к РПГ?

Еще один «крючок» — динамические кампании. Несколько сценариев, объединенных единым сюжетом, были во «Фланкере» и раньше. Правда — «не получили большого распространения из-за огромной сложности». В коридорах Eagle Dynamics вместе с привычными словами «тангаж» и «авионика» зазвучали незнакомые: «игра», «увлекательно».

Две военные базы: Керчь и Севастополь. Задача «синих» — под руководством и при непосредственном участии игрока захватить базу «красных». Стороны абсолютно условны — имеющийся арсенал военной техники позволяет смоделировать любую, даже самую невероятную ситуацию. В простейшем виде такая кампания может состоять, например, из трех миссий, которые выполняются последовательно: разведка боем, захват ключевых позиций, финальная операция. Интересно, что в случае провала одной из миссий ее повторение не будет в точности повторять предыдущее. Условия задачи изменятся: иные погодные условия, другие боевые средства, план операции.

При планировании миссий новички будут получать полноценную помощь Lock On. Программа подскажет, какой самолет лучше выбрать для выполнения боевой задачи, отметит радиус действия вражеских средств ПВО, даст совет по части оружия. Один только взгляд на стратегическую карту вызывает желание немедленно бежать. Однако если мы хотим получить от Lock On все тридцать три удовольствия — мы должны идти дальше.

Забудьте на секунду о ТТХ и оцените палитру картины морского пейзажа. Кто бы мог подумать, что свинцово-серый цвет может быть красивым! (Так вы еще не нашли ответ на вопрос, являются ли компьютерные игры искусством?)







Путь воина

Такие игры открывают себя не сразу и далеко не всем. Так называемый «геймплей» здесь плавает от жесткого action до бескомпромиссной стратегии. «Ближний воздушный бой и удары по земле неуправляемым оружием требуют отточенных рефлексов, чувства самолета, высоты и скорости, — замечает Игорь Тишин. — Не даром мы так заботились о «земле до каждого камешка», которая несется в сотне метров под фюзеляжем».

Дальний воздушный бой — тактика в чистом виде. Ракеты сами находят цель, но просто нажать на «пуск» недостаточно. Нужно правильно выбрать высоту, нужно прятаться от радаров, нужно использовать рельеф. Решения принимаются быстро, но «мгновенно» ничего не происходит — у игрока есть возможность представить общую картину и отдать приказы звеньевым.

Еще один уровень игры — планирование операции. Вы слышали слово «эшелонирование»? Прорваться на самолете к хорошо защищенному объекту совершенно невозможно. Никаких шансов, если ты не снимаешься в фильме Top Gun. Авиация не воюет в одиночку. Чтобы выполнить боевую задачу, нужно использовать все имеющиеся средства — например, подавить ПВО крылатыми ракетами с кораблей. Стремительными движениями мыши Валерий Блажнов выстраивает на экране некое подобие порядка: «Это их отвлечет, и у меня появится шанс прорваться отсюда, пока один из комплексов ПВО не освободится и не закроет это направление».

В абсолютном пределе мы можем разработать план операции, посадить на самолете AI-пилотов и... остаться на земле, наблюдая за ходом развития операции. Товарищи без вашей поддержки могут погибнуть, но зато вы оцените жизнеспособность выбранной стратегии. Впрочем, масштабные боевые операции — это тема для отдельной игры, которая будет совместима с Lock On. Увидит ли она свет? Все зависит от коммерческого успеха нового проекта Eagle Dynamics.

По данным статистики, на нашей планете живет около миллиона людей, у которых при виде серебристого силуэта в небе сердце начинает биться чаще. Lock On — это для них.

Олег Хажинский.

Я бы на месте пилота натовского А-10 десять раз (простите за каламбур) подумал бы, прежде чем лететь на такое задание.



Где ты теперь, подполковник Андрей Петров, молодой ветеран, награжденный медалью Нестерова и орденом «За боевые заслуги»?



Превью





IGI 2: Covert Strike

(демо-версия)

С каждой итерацией молодеющий, динамичный, выправленный шутер с легким уклоном в скрытность. Своя зарезервированная ниша. Конкурентов, как ни странно, нет.

Шутер от первого лица



www.codemasters.com/igi2
разработчик: Innerloop Interactive (www.innerloop.com)
издатель: Codemasters (www.codemasters.com)
дата релиза: 1 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 145 Мбайт
(см. ее, одиночную, на нашем нынешнем диске!)

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1.

Мнение об игре

«То, что разработчики сотворили со второй частью под бдительным оком Codemasters, позволяет мне с чувством глубокого удовлетворения и большой долей вероятности предположить, что все дыры заткнуты, раны излечены и мы наконец-то, спустя год, увидим настоящий IGI во всей его красе», — всюду видит признаки позитивного исхода Дэн Адамс (Dan Adams), сайт PC IGN (http://pc.ign.com).

Кинопроба

Вы еще помните норвежский игрофильм, целиком не понравившийся никому, но впервые уделивший внимание стрельбе сквозь стены и при правильном обращении с врагами упорно не выдававший их непроходимой тупости?..

Фраг Сибирский

«Старенький» Project IGI (или I'm Going In) — одна из тех редчайших игр, в недостатках которых охотно признаются даже сами разработчики.

Джеймс и Джонс

Ну, не имелось сохранений на его бескрайних и очень сложных уровнях (это не плюс). Ну, и о мультиплейере позабыли (тоже следует считать недостатком). Ну, враги самозарождались в темных углах и обожали нарезать круги вокруг залегшего Дэвида Джонса, метко кидая друг в друга гранатами. Да и вообще игра эксплуатировала слишком могучий для собственного скромного геймплея движок — ближе к середине это становилось особенно ясно. Что ж, бывает.
Но подчеркнуто неидеальный шутер от Innerloop Studios до сих пор вспоминается мной как праздник. То был красивейший симулятор снайпера. А в поведении его коварных террористов (этаких кинозлодеев... похоже, негодяи из фильмов о Джеймсе Бонде используют точно такую же схему ИИ), при всей их бестолковости и неумении пользоваться удобным моментом, то и дело проскальзывали просто пугающие слаженность и интуиция. На зависть No One Lives Forever и Soldier of Fortune 2 подлецы наугад простреливали тонкостенные сарайчики, вовремя рассредоточивались, отрезали пути к отступлению, хладнокровно выкуривали из надежных укрытий и совершали другие чрезвычайно неприятные действия... Словом, в IGI фигурировал самый недоделанный и небрежный, но и самый многообещающий искусственный интеллект в мире FPS. Просто напоминаю...

Секунды

В демо-версии IGI 2: Covert Strike я уже повидал русских мафиози, падающих и, кажется, перекатывающихся, использующих разнообразные укрытия и категорически отказывающихся картинно возникать в простреливаемом дверном проеме;





сибирских гангстеров, разбегающихся в разные стороны и усердно пытающихся зайти с тыла в поросших уютными елочками карпатских горах; а также одного приспешника, ворующего сверхсовременные технологии постсоветского преступного клана, который, пятясь, метким огнем прикрывал другого пособника жирующей на ворованном уране российской криминальной гидры, что со всех ног мчался к заветной кнопке — поднимать свободно плавающую тревогу. Двадцать с небольшим охранников этого единственного уровня сопротивляются, как добрая сотня среднестатистических подвижных и грязно ругающихся на непонятном языке полигональных мишеней. Девелоперы в своем Осло наводили на их мозги блеск всю эту скандинавскую осень и почти всю суровую северо-европейскую зиму — хоть и случается встретить на нелегкой потайной тропе местного бездаря и пропойцу, застревающего между цистернами родного заводского цеха на пути к спасению и подмоге, но общее впечатление складывается более чем. Подтянули. Сдюжили. Ма-лат-цы!
В потенциале перед нами Jedi Knight II: Jedi Outcast 2003 года. Серьезная такая заявка. Помимо вставшего на путь исцеления интеллекта, отреставрированной картинки (лучшие текстуры и просто монструозные рекомендуемые системные требования) и дальнейшей работы с оружием под руководством ветерана спецвойск (за восемь дней в одиночку, без пищи и воды пересекшего иракскую пустыню), сиквел IGI отличается, судя по всему, очень компактными миссиями с максимальным числом эффектных трюков. Изменения не такие уж глобальные. Движок по-прежнему может строить только ГИГАНТСКИЕ распахнутые пространства и ГИГАНТСКИЕ крытые помещения (даже не надейтесь найти в IGI 2 прилично выглядящую комнатку размерами меньше самолетного ангара), местоположение патрулей по-прежнему отслеживается по спутниковой карте (только теперь она куда симпатичней), камера во время перемещений по лестницам, скольжений по натянутому проводу и взлома магнитных замков все еще эффектно парит за спиной, позволяя любоваться необозримыми далями. Звук и музыка — традиционно "как в кино". Вот только не приходилось нам в первой части всего за одну минуту и попрыгать по цистернам (по скачущему Дэвиду палят снизу, и пули с визгом рикошетят от решетчатых перекрытий), и прокатиться на конвейерной ленте над рекой со скоростью сто двадцать километров в час (на ходу следует еще успевать отстреливать камеры слежения из пистолета с глушителем), и чудом выбраться из титанической мясорубки... Первый шаг операции до сих пор подлежит неспешному обдумыванию, поощряются обходы объекта дальним лесом с внимательным изучением особенностей его архитектуры в цифровой инфракрасный бинокль и тому подобные познавательные развлечения, но скорость смены событий в дальнейшем совершенно уникальная. Исчезло четкое разделение миссий на скрытные и боевые: в IGI 2 на "раз" мы крадемся в тени, а на "два" устраиваем грандиозную перестрел-

Часовые русской мафии — все как на подбор статные блондины. В ближнем бою негодяи, рисуясь, позволяют нам заглядывать в зрачок «макарова» чаще, нежели на конкурсе скриншотов к «Максу Пейну»!

Видите? Один блондин героически бросается на кнопку тревоги, пока другой не менее героически прикрывает его своим телом. Если вам понравился искусственный интеллект в IGI 2 — главное, не постесняйтесь ему, интеллекту, в этом признаться...





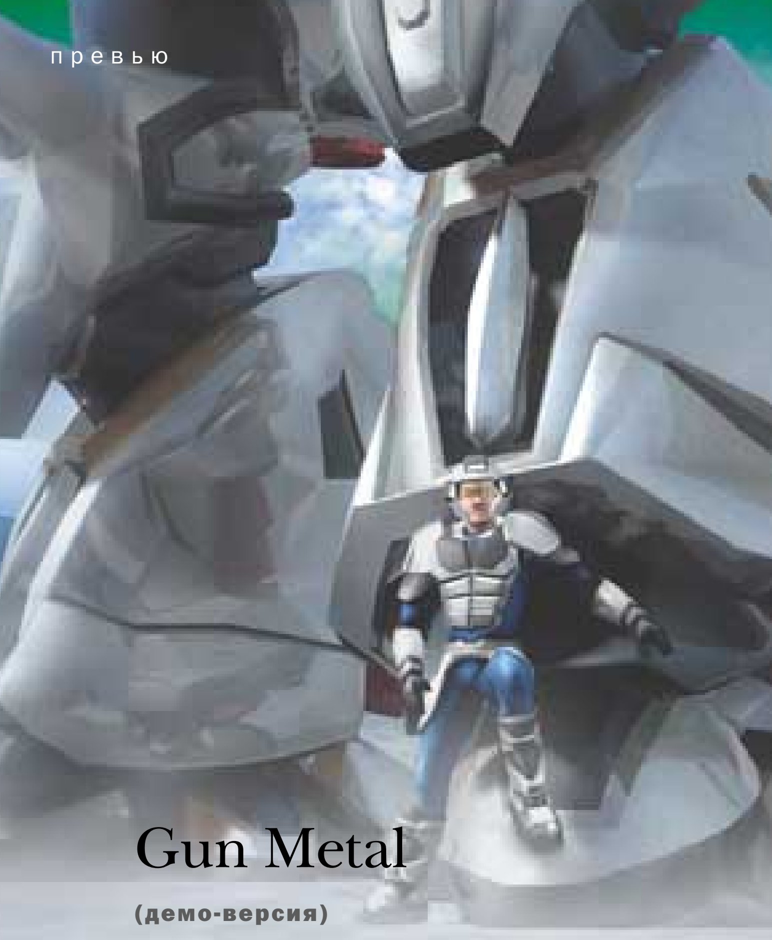
Признаю, вбивание ножа в чужую черепную коробку — мера из разряда крайних в любой игре. Но что еще делать, если боекомплект МП-5 и "Глока" весь вышел, а умная сволочь рвет с пояса гранату?

ку. Никакого больше мучительного метода проб и ошибок, безнадежных забегов на две-три полновесных мили; заданию присуща хорошая, злая динамика: действуйте быстро, не подпускайте уцелевших к кнопке тревоги да не лезьте напролом через охраняемые ворота, и все с вами будет в порядке. Так и делаются лучшие шутеры. Только бы остальные уровни (точно будут Ливия, Китай, охрана медленно тянущегося конвоя и всенепременный расстрел недругов с циркулирующего под богом и Вагнером вертолета) не дрогнули! Хоть бы устояли на той же узкой грани, что и этот, румынско-карпатский. Его позитивный эффект проще всего описать так: попробовался в роли после Пирса Броснана...

Макарофф

А сохранения игры и многопользовательский режим появились. Сэйвы сделаны весьма оригинально: свое текущее положение Джонс загружает в базу данных IGI через знаменитый портативный компьютер со спутниковой связью, и через три-четыре таких трансляции у последнего попросту... садится батарейка! Дополнительных источников энергии пока нет, как нет и каких-либо комплектов первой помощи, бронежилетов, питьевых фонтанчиков или там висящих в воздухе крупных красных крестов — подлечиться и спастись попросту нечем. Эффекты попаданий, однако ж, отслеживаются брутально. Даже в сетевых побоищах часто вспыхивает трагическая надпись “killed by a shot in the leg”, — разработчики так увлеклись прокладыванием пулетраекторий, реализацией проникающих ранений и правильным разбрызгиванием шариков красной краски, что перестрелки в IGI 2 стали больше всего напоминать пейнтбол с очень честными соперниками... Сложно! Естественно, выпавшие из рук мертвецов и отлетевшие на должное расстояние отлично смоделированные огнестрельные приборчики поддаются подбору. Просто сердце радуется, когда из лапищ павшего лейтенанта русской мафии (а вы помните роль отставных офицеров КГБ в первой части? В Innerloop знают своего врага) к Джонсу перекочевывает “макаров” (табельный, наверное). Семь патронов, прыгает, как черт, но до чего же приятно за отечественных оружейников! А вообще здесь есть и в меру условный “МАК”, и в меру виртуальный “узи”, и символический АК, и штурмовые винтовки, а также дробовики и гранатометы весьма сложных конструкций. Предельным реализмом тактических шутеров и America’s Army тут не пахнет — да это и не нужно. Действующее ТАК оружие существует только в IGI 2, и как раз в IGI 2 со своими функциями успешно справляется. Многопользовательский поставляется отдельной демо-версией, о которой совсем коротко. Не такое знаковое явление, как одиночный режим, но посмотреть есть на что: легкий, удобный геймплей на просто неприлично медленных соединениях, свои камеры наблюдения и собственная тревожная система для каждой команды, имеется даже экономика — микс из Battlefield 1942 и Global Ops. Теперь кровные денежки тратишь не только на приобретение смертоубийственных инструментов, но и попросту на возвращение в игру, причем за каждую секунду благостного промедления в загробном мире сумма на счетчике увеличивается. Карта Timberland, заброшенная минеральная фабрика, компьютерный саботаж. Выкупил в местном ломбарде “магнум” и весьма славно повоевал. Забавно интегрирована в процесс спутниковая карта. Командной игры, конечно, никакой, но где сейчас легко? Кстати, представляете клиентов онлайновой армии США, с гиканьем скользящих на канате над головами сражающихся, словно кинокамера в эпической батальной секвенции “Властелина колец”? По безбашенности вполне может поспорить с многопользовательским “Вьетконга”. И, по-моему, сиквелу грозит ореол почти неизъяснимой притягательности. В конце-то концов, вернулся же непонятно на чем пресловутый почти-ровесник Hitman! Теперь явно очередь за IGI.





Gun Metal

(демо-версия)

Такого у нас еще не было.

Action



www.yetistudios.com
разработчик: Yeti Studios (www.yetistudios.com)
издатель: Не объявлен
дата релиза: 1 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 121 Мбайт
(см. ее на обоих дисках к прошлому номеру!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта уровня nvidia GeForce2 (рек. GeForce4), DirectX 8.1 (рек. DirectX 9), 320 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Как ни бились авторы над увеличением скорости игры, частота обновления кадров во время крупных сражений по-прежнему прискорбная. В частности, иногда действие тормозится настолько, что кажется, будто вы изрядно пьяны и все в мире замедлилось в полном соответствии с вашими подсевшими рефлексами. Менее отвлеченная метафора — очень похоже на многопользовательский лаг!» — проявляет знание жизни, но безнадежно проигрывает битву с Xbox-версией Gun Metal Тодд Симмонс (Todd Simmons) с сайта IGN Xbox (http://xbox.ign.com).

Евангелион

На ваш игровой болид проинсталлированы народная видеоплата от nvidia и новейшие библиотеки DirectX за номером девять? Если нет — срочно озаботьтесь (позаимствуйте карточку у друзей, выменяйте на ATI Radeon 9700 и т.д. и т.п.)...

Фраг Сибирский

Потому что есть серьезный повод. Но любая дополнительная информация вредит первому впечатлению. Вам спокойнее не знать, кто такая на самом деле эта Yeti Studios и кто ее таинственный американский партнер-издатель, на каких платформах уже успел побывать Gun Metal (GM) и сколько месяцев стукнуло со дня его первого релиза. Не так важно, при каких именно обстоятельствах увидело свет демо и насколько вообще вероятен выход на ПК полной версии. Не следует забивать себе голову радостями DX9 и крылатыми латинскими сочетаниями optimized rendering, realistic flare effects, use of high contrast colour и retina bleach (кругом непереводимая игра слов)... Как и в случае с Beam Breakers (еще помните?), демо — зрелище более чем самодостаточное. Цинично прикрученный разработчиками режим неинтерактивного просмотра (происходит в нем, впрочем, все то же самое, что и в играбельном варианте, только несколько правильнее и изящнее) — как раз то, что нужно такого рода цветомузыкальной продукции. Во-первых, с комфортом сделанные снимки безостановочно поступают в вашу эпическую коллекцию скриншотов. Во-вторых, происходит наглядная, безо всяких побочных отвлечений демонстрация превосходства прогрессивных оружейных технологий из национальных японских многосерийных мультфильмов над всеми прочими футуристическими батальными конгломератами. В-третьих, ежели ловко прикрыть клавиатуру и мышь, геймпад или еще какой поддерживаемый Gun Metal, но на данный момент совершенно бесполезный орган управления своей широкой спиной, то у окружающих может ненароком сложиться впечатление, будто это именно вы бьете из flak cannon без промаха, небрежно, со сдержанным лоском исполняете красивейшие развороты, щедро сеете напалм на головы мирно пасущихся тучными стадами звероящеров и носорогов...

А, ладно. Поблескивающий ДЕСЯТИМЕТРОВЫЙ МОБИЛЬНЫЙ БОЕВОЙ СКАФАНДР с пилотом во внутренностях бродит по колено в колышущихся хлебах, палит помакедонски из гигантских пистолетов в наступающие танки на антигравитационной подушке, со смачным хрустом давит в кашу свою и чужую пехоту, а также снимает из инерционной пушки неопознанные летающие объекты, что с жутким воем валятся в лес, под корень срезая прорисованные до последней хвойной иголочки сосны и оставляя широкие дымящиеся просеки. Кому какое дело, контролируется ли этот процесс извне или нет? Знаете, товарищи девелоперы, в финальном варианте меня вполне устроит функция автопрохождения всей игры. Живой коктейль из Gundam & Robotech & Evangelion на приятственном фоне «Атаки клонов» (вражеские танки плюются разноцветными энергетическими сгустками и фотонными потоками, а союзная гравигенная техника активно помогает управляемыми ракетами и импульсными торпедами, попросту исчерпывая весь радужный спектр) следует поглощать беспрепятственно. Рейтинги «сложность» и «управление» в наших стенах давным-давно пора бы упразднить!

И вот еще что... В жизни каждого мобильного боевого скафандра наступает момент, когда, повинуясь легкому касанию неприметного рычажка, он подпрыгивает высоко-высоко в воздух, складывается удивительным образом, за доли секунды трансформируется в зеркально сверкающее крыло... И ЛЕТИТ.



Впервые использовав Gauss Gun, будьте готовы изрядно удивиться... Да, с освещением и тенями в демо-версии дела обстоят не совсем идеально, но это становится заметно исключительно постфактум.



Спустить «томагавки» на беззащитные елочки — самое милое дело! Подивитесь, кстати, хитроумию конструкции нашей летающей аватары и постарайтесь понять, куда у нее деваются ноги...

Дитя ярости

Yeti Studios — это самовыкупившееся шеффилдское подразделение Rage Software. Кое-что объясняет, правда? Выпустив GM еще в июле 2002 года на Xbox (игра очень страдала от чудовищных падений frame per second и неприличной размытости бренных земных текстур, что, как говорят, не помешало Microsoft крутить ее на минувшей E3 в качестве ответа id Software), счастливые девелоперы поспешили обрести независимость, да и спрыгнули с «Титаника», унося в зубах оригинальный движок плюс все авторские права на сиквелы и ремейки... После чего надолго ушли в подполье, подготавливая второе рождение Gun Metal.

Демо, что мы имеем честь созерцать с отвисшей челюстью и покинувшими орбиты глазными яблоками, — результат свежей сделки с nvidia (крайне вероятно появление версий, эксплуатирующих также последние наработки ATI, 3D Labs, Matrox, ASUS, SiS, VIA); релиз как бы назначен на первый квартал с.г., но истинное имя публикатора до сих пор держится в секрете (на сайте Yeti он проходит просто как «American Publishing Partner»). Хилый иксбокс-оригинал, между прочим, был издан Majesco (www.majescosales.com)... Сначала BloodRayne, потом Gun Metal? Очень даже может быть.

Далее. На Рождество-2003 заявлено появление двух независимых сиквелов GM — на Xbox и ПК с (соответственно) «в ДВА и ТРИ раза усовершенствованным графическим движком»... В целых три раза? Что это — новая кампания под девизом «а на консолях никогда»? Нет, конечно, на родной платформе тоже далеко не все ладно с кадросекундами. В конце концов, демоверсия едва ли не кристально технологическая. Возьмет во время интенсивной воздушной дуэли нашего новообретенного истребителя (инверсионный след, motion blur, дымные хвосты от десятка выпущенных «томагавков») с роботизированной летающей крепостью-боссом (еще нет, не ищите — босс пресс-релизный, гипотетический... ОГРОМНЫЙ) и распахнется эдак невзначай панорама: деревенька,



А вот воздушные бои — это шок, без всяких вопросов. Такого количества специальных эффектов не вспыхивает на экране единовременно даже во время взрыва ядерной боеголовки в Command & Conquer: Generals.



Мобильный боевой скафандр неспешно разрезает собою колосья наливной пшеницы. Прямо Тарковский.

холмы с тысячей произрастающих елочек, из которых добрая половина еще и весело полыхает, речка, тучные хлебные нивы, дымно ползущая дюжина отчаянно иллюминирующих окружающую среду танков и, скажем, дезинтегрирующийся потихоньку небоскреб (обещанных битв в городах, впрочем, тоже пока не завезли. Ждите полные 14 миссий)... В максимальных настроечках на GeForce3 и Pentium 4 1,7 ГГц статика практически гарантирована. Поэтому проявите разумную скромность в обращении с текстурами и спецэффектами. Но хорошо бы иметь перед глазами кадр из консольной версии, чтобы знать, когда остановиться и не скатиться в гнусный нигилистический минимализм. Тонкое это дело...

Почище напалма

Ну что же вам все-таки рассказать о вырванном из когтей автопилота геймплее?.. Переключаться между различными видами оружия, равно как и претерпевать воздушные метаморфозы, легко и приятно; фигуры высшего пилотажа выполняются единым нажатием специально предназначенной клавиши; напалмовые бомбардировки лесмассивов, животноводческих и земледельческих зон попросту божественны. Демо очень короткое, да еще и снабженное временными ограничениями. Это, похоже, недостаток... Но снова и снова прокручиваешь этот экскурс по отреставрированным мирам Incoming и Expendable, дивишься гигантскому солнцу и сочности пейзажей, калейдоскопичности открывающей баталии и тонкости устройства мобильного скафандра, со все тем же общим замиранием организма совершаешь неожиданный бросок в мир трансформеров. Да, это на Xbox, где каждый месяц выходит очередной Robotech: Battlecry или MechAssault, рецензентам дозволено презрительно кривить губы над забывшим заручиться мощной лицензией и не отличающимся разнообразием геймплея Gun Metal. В нашем же доме возможность обратиться, ударившись оземь, из красавца-истребителя в столь же статного железного молодца дорогого стоит... Впервые на ПК! Сага о высокотехнологичных оборотнях с лучшей графикой по эту сторону «Морровинда»! Не пропустите, господа.

P.S. Кстати, обрамляющие миссию видеоролики наотрез отказываются играться без последней версии Windows Media Player... Так, вполне возможно, настала вам пора заглянуть на DVD, прилагающийся к данному .EXE-выпуску. Где он, Биллов проигрыватель, конечно же, есть.

Delta Force: Black Hawk Down

(демо-версия)

Качественный высокобюджетный клон Medal of Honor в донельзя враждебном окружении Могадишо.

Шутер от первого лица



www.novalogic.com/games/DFBHD
разработчик и издатель: NovaLogic (www.novalogic.com)
дата релиза: 1 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 131 Мбайт
(см. ее на обоих дисках к прошлому номеру!)

Системные требования

Windows 95/98/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3), DirectX 8.1.

Мнение об игре

«Детали, детали! На подлете к городу мы были поражены достоверностью и размерами зданий, а также их сумасшедшим количеством. И — подумать только! — в любое можно зайти, за каждым окном — по снайперу, за всякой дверью — по сотне озверевших партизан... Очень реалистично. Прямо как в кино...» Коллективный разум сразу двух сайтов — PC IGN (http://pc.ign.com) и GameSpot (http://gamespot.com) — сходится в таком вот направлении.

Белый шум

Сдается мне, NovaLogic наконец-то нашла свою выемку и на однопользовательском рынке околотактических шутеров. Black Hawk Down — не настоящая игра серии Delta Force, а очень дорогая и красивая ее имитация...

Фраг Сибирский

Экспресс-симулятор прицепленного к шасси вертолета MH-6 стрелка под ласковым прозвищем «Кроха» из CAR-15... Самоучитель по теме «Захват тесной комнатки с пятнадцатью вооруженными до зубов ополченцами силами единственной бригады огневой поддержки»... Огненный пир за прицелом стационарного пулемета (какая ПИРОтехника!), молниеносная игра в догонялки с rocket propelled grenades в тесных щелях, по какому-то недоразумению именуемых у них, в Африке, «улицами», примыкающих к зоне высадки, плюс торжественное отбытие на целой колонне «хаммеров»... Вот так воюют в современном шутере культуры и экзистенциального отдыха. Четко дробят миссию на раз-два-три-четыре-пять, не задерживаются на тактико-стратегических частностях и не озираются почем зря на растворяющиеся в горячем песке тела буквально сотен порубленных в труху человечков с нетрадиционным в районе Байкала цветом кожи. Некоторые из сомалийцев и вправду сжимали в руках RPG или АК-47, другие же прикидывались заложниками, сотрудниками ООН (в преисподней разберутся), а кое-кто просто пытался в ясный погожий день перебежать улицу впереди рассыпающего свинец со скоростью шесть, кажется, тысяч выстрелов в минуту низколетящего геликоптера. На эволюционной лестнице КИ сингл-демо Black Hawk Down (BHD) прочно утвердилось где-то между Medal of Honor и Soldiers of Fortune 2, да и релиз, как я понимаю, предполагает подобное же смешение встроенных мини-тиров, откровенных скриптов и весьма кратких периодов «живого действия». Очень скучный сериал разобрали по кирпичику, поменяли движок (сейчас он от Comanche 4, помните?), интерфейс, звуковое сопровождение, геймплей и многопользовательский режим... Сегодня BHD по большому счету проходит по департаменту аркад — зато каких аркад! Все, что вы читали в прошлом году у Коли Давыдова, этого записного мультиплейер-солиста, о красотах стоящего в дыму от плавящихся покрышек и взорванных бочек с соляр-

Проплывающий внизу перекошенный Могадишо — одно из величайших графических и дизайнерских свершений в истории FPS. Чудовищное количество мелких объектов, разнообразие архитектуры, число променадствующих по улицам статистов порадуют даже ветерана градостроительных симуляторов...



кой Могадишо, об изяществе родной винтовки и диком количестве мелких деталей в максимальных графических настройках, о заведенном на улицах беспрецедентном ШУМЕ (наваливающийся со всех сторон свист и грохот выстрелов, хруст пыли и вой винтов, прекрасная, ухающая вовремя фильмовая мелодия, а уж когда соратник вопит «Эр-Пи-Джи!», бывалый человек попросту зажимает руками уши и ловко лезет под стол) — и поныне чистейшая правда. Более аудио- и визуально роскошной игры от NovaLogic я не слышал и, понятно, не видел. Касательно же содержания...

В одно касание

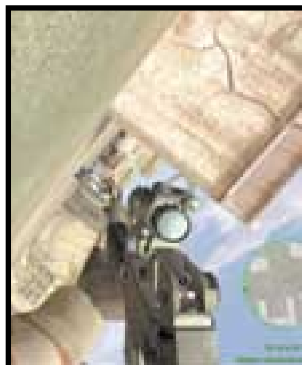
Если в классическом Delta Force напарники обладали свойством исчезать в зеленых лугах и никак не проявлять своего существования вплоть до критической точки задания, то в BHD бравые служители групп Delta 5-1, Delta 5-2 и Ranger 4-2 устраивают настоящие столпотворения. Очень похожи на тех парней из Allied Assault, что высаживались в Нормандии, только... не такие детализированные (да, наблюдать расплывчатые американские флаги на их плечах вовсе не так приятно, как новенькие MH-6 с солнечными бликами на плексигласе). Они с мужественным видом восседают в хаотично пролетающих через экран вертолетах, в клубящейся пылевой завесе спрыгивают во внутренний дворик представительства ООН, самоорганизуются в пробки на лестницах и в коридорах захваченного сомалийцами комплекса, сломя голову носятся по подворотням, не забывая при этом палить во все стороны. А над стрельбой здесь потрудились: тощему ополченцу хватает одного попадания, воина США валят с двух-трех, шальные пули в массе косят мирных жителей и вышибают из глиняных стен такое количество витающей в и без того прогорклом воздухе дряни, что разглядеть цель удается разве что в прибор ночного видения, а кто не выпустил с одного раза всю обойму CAR-15 — тот «тормоз» и вообще дурак. Естественно, орудует вся эта орава без нашего участия. В особо торжественных случаях дозволяется лишь жать «пробел», сигнализируя о начале штурма, либо легким касанием «Caps Lock» подстегивать электричеством двух последних в очереди бездельников, гордо считающих себя резервным отрядом огневой поддержки... Показуха. Впрочем, когда из каждой трещины в стене лезет погоняемый коварным скриптом враг, не всегда успеваешь не то что какие-то там команды отдать, а попросту встать в более располагающую к ближнему бою позицию. В BHD, к примеру, фантастически реализованы перекаты (картинка натурально ПОВОРАЧИВАЕТСЯ вокруг оси! впервые в КИ!) и имеется весьма нестандартная стойка на колене (ощущаешь, что боец врос в землю, превратившись в живую турель), из которой удается серьезно крениться влево/вправо и элегантно отстреливать африканцам коленные чашечки...



Если хорошенько приглядеться, станет заметно некоторое преимущество вертолета в плане детализации над выстроившимися рейнджерами (и в особенности единицами оружия в их руках). Специфика движка? Зато игра весьма и весьма быстрая, а анимация приятная.

Но во время боя успеваешь лишь, во-первых, направить CAR-15 в сектор расположения врага и, во-вторых, надавить спуск, длинной очередью вынося вышеупомянутого противника заодно с углом здания. Игра на скорость реакции. При стрельбе из автоматического оружия с полутора метров (нормальная для BHD дистанция) не очень-то увернешься, будь ты даже





Большая пиротехническая работа. Столько таратаек с пулеметами на крышах не взрывал даже Безумный Макс.

Просто-напросто маленькая революция. Никогда еще перекат не отображался на экране самым честным образом. А представляете, что произойдет, если «дубленые загривки» научатся делать сальто назад?

участником Delta 5-2 или агентом из кино «Матрица». Аркада? Она, причем такая, в которую могут играть даже люди, весьма приблизительно представляющие себе местоположение клавиши «Backspace»... Только как же феноменально все это выглядит, братья по оружию! Как инстинктивно сжимаешься в комок не в том — в этом мире, пытаясь ускользнуть от огня набегающего антрацитового мстителя и в то же самое время фатально поразить его в голову из кольта или насадить на штык-нож, использующийся почему-то исключительно независимо от штурмовой винтовки! И лично я боюсь даже вообразить себе ночную мясорубку в Black Hawk Down.

Разработчики об игре

«Работая над каждой миссией, мы принимали за идеальную модель Omaha Beach из Medal of Honor. Постепенное и неумолимое восхождение в кромешный хаос. Ничего более подходящего для целей Black Hawk Down и представить себе было нельзя...» — сознается генеральный продюсер игры Вес Экхарт (Wes Eckhart) в интервью сайту Games Domain (www.gamesdomain.com).

Постлюди

Кое-какие плодотворные традиции Land Warrior и Task Force Dagger (даром что команда разработчиков другая!) в демо-версии все еще живут-поживают, родимые. Сомалийцы — исключительно дрянные стрелки. Универсальные американские солдаты под нашим и ИИ совместным управлением временами опять-таки проявляют свою сверхчеловеческую природу: после разрыва «хлопушки» приходят в чувство на полминуты раньше туземцев, выдерживают близкий (да что там — под ногами) разрыв осколочной гранаты, непринужденно прыгают по домам и грузовикам. Зато КАК они улетают в небо после прямого попадания из RPG! КАК головой вниз валятся в лестничный пролет! Давно известно, что со смертью джедая на большом экране может поспорить только последний вздох рейнджера. Некоторая компенсация получается..... Приятно, что побоище не

Иногда тени отслаиваются от бойцов и отправляются в самостоятельные прогулки. Тяжелое наследие Task Force Dagger?

прекращается и после безвременной кончины главгероя: пока не придет время активировать следующий спящий скрипт, выяснение отношений между нашими и ненашими продолжает громокипеть. Аркадный BHD отлично СИМУЛИРУЕТ нормальный тактический шутер, создает качественную, детальную, продуманную иллюзию. На миссию Diplomatic Immunity 23 сентября 1993 г. выделен паек всего из трех сохранений, поэтому с первого раза снять всех гранатометчиков с борта MH-6, успешно высадиться, отстреливая вываливающийся из кустов чернокожий народ, отбить заложников и засесть на крыше посольства с пулеметом сможет далеко не каждый. А впереди еще забег до джипов, где те же гранатометчики уже не только расставлены по крышам, а еще и выскакивают из-за углов. Нет, весьма толково придумано. Тренируйтесь, закаляйте себя.

Везде

В финальной версии — тонны оружия, заезды на «хаммерах», пилотирование, «вулканы», многопользовательский на, мама, 32 персоны... да вы, наверное, в курсе. Тысячу и один раз писали уже. Два десятка заданий, ночные высадки на крыши под присмотром парочки веселых рейнджеров-консультантов с немалым боевым опытом (один в Сомали, второй в... другой стране). Конечно, в случае с Black Hawk Down их советы вряд ли имели решающее значение, но все-таки... Однако дата горячо ожидаемого релиза расплывчата. Вероятно, именно такой богатой на события игрой Delta Force и следовало быть с самого начала. Патриотическим (бог с ним) блокбастеромъ в самом хорошем смысле этого словосочетания...



Enclave

(демо-версия)

Консольный закос под священный ПК-жанр «слэшер». Местами удачный. Остальными — нет.

Action



www.o3games.com/products/enclave

разработчик: Starbreeze (www.o3games.com)

издатель: Conspiracy Entertainment (www.conspiracygames.com)

дата релиза: 2 квартал 2003 г.

объем демо-версии: 199 Мбайт (см. ее на нашем диске!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1500+), 192 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта уровня nvidia GeForce1 (рек. GeForce3), DirectX 8.1 (рек. DirectX 9), 272 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Почему мы обязаны играть в слабое подобие DOOM, но вооруженные металлическими и деревянными палками? — бушует на экранах PC IGN (http://pc.ign.com) наш близкий родственник Иван Сулик (Ivan Sulic). — Жизнь Enclave могла быть прекрасной, тонны шоколада и сладостей, общественное признание… Но нет, несчастная трусит путем Rune, где тупое насилие над кнопкой «Огонь!» и ни секунды разумной тактики боя».

Тоже руна

МЯСОКРОВИЩА! Как давно вы слышали это сладкое слово? Слово-символ. Слово-триггер. «МЯСОКРОВИЩА!» — и по-кастрюльному размахиваете характерным вантузом, закрыв уязвимый бок утюгом и ежесекундно поправляя сползающий на глаза эмалированный тазик трогательного розового цвета…

Александр Вершинин

Очевидно, тоскующая без МЯСОКРОВИЩИ! общественность в какой-то момент взвыла так громко и жалобно, что сей вопль достиг трескучей морозами Швеции. «Маагнус, что ээто? — нервно дергается коренной житель Скандинавии Свен. — Ты оопять нее поккормил беллых медведдей?» Магнус начинает оправдываться: мол, этих наглых жирных тварей он уже потчевал три раза с начала полярной ночи, и вообще звук больше похож на брачные крики селедки. «Нет, Маагнус, — внезапно становится серьезным Свен. — Ээто мировайя обществственность. Оопять хоччет МЯСОКРОВИЩИ!» Оба засучивают по локоть рукава тулупов и кидаются за персональные вычислительные машинки.

Блюди стерильность полов

Или на чем там строчат консольные продукты? Enclave пришел в наши степи из дальних приставочных стран, где в КИ играют преимущественно нетронутые коррупцией и тлением реальности дети, а взрослые денно и нощно бдят политкорректность их увеселений. Enclave начинается с многообещающих сборов в духе старичка Конана В. Обряжать здорового детину в латы, обвешивать арбалетами, стрелами и колбами, крутить в руках небезопасные колющие, рубящие и дробящие предметы — весело. Желается поскорее пустить предметы в дело. Поэтому, когда после задушевного замаха клинок кривого ятагана входит в тушку первого врага… А тот многообещающе всхрюкивает, дергается, икает… Показывает язык и мстительно роняет цифру «80»!.. Постойте, постойте. Кажется, перед смертью он чем-то брызнул? Кетчуп или морсик ягодный… Ребята, может, это ЛИТРЫ?! Даже приятно: единым махом слить из никчемного 80 литров крови (хотя на вид меньшевик неказист, и такие океаны плазмы в

нем не могут поместиться, даже сильно польстив). «Выдави пол-столько жидкостей из заурядного гомосапиенса, и у того гарантированно отломятся ручки и ножки», — продолжает подзуживать чахнущий без маскулинности мозг. В предвкушении МЯСОКРОВИЩНОЙ! расчлененки благородный рыцарь отделывает истошно вопящего коротышку-гоблина под орех... но тот подло умирает, зажилив все части тела и не обронив на половую текстуру ни пальца. Сомнений быть не может: нас надули. МЯСОКРОВИЩА! отменяется.

Где МЯСОКРОВИЩА!? Где она? Это колено пилю уже добрых полчаса!

А сейчас начинаем раунд лотереи «Шесть из тридцати шести». Выигрышные номера: 10, 46, 48 и 70.

Дай пять, выбей десять

Enclave — продукт, лишь издали подозрительно похожий на Severance: Blade of Darkness или Rune. На деле он очень чистенький, опрятный и правильный, без капельки крови на стенах, ибо детки могут вдруг подумать, что участники перформанса пытаются прикончить друг друга. Стрелы и арбалетные «болты» пулями шныряют по экрану, но никогда ни в кого не втыкаются. Вернее так: никогда ни из кого не торчат. Никакого насилия, нини, мы все в плюше, даже уши! Отдельные вундеркинды могут заподозрить что-нибудь гнусное, отметив определенные математические закономерности. Согласно наблюдениям, меткий выпад в ареал обитания вражьей селезенки вышибает из партнера по спаррингу чуть больше циферок, нежели бодание в лодыжку. Но сильнее всего чудаковатых парней в латах или мехах обижает попадание в голову. Они немедленно выкидывают больше сотни своих условных единиц и камнями низвергаются на холодные текстуры земли, срастаясь с ними и превращаясь в натуралистичные элементы декора. Здесь в пору горько разрыдаться: «Мечи, ножи и арбалеты есть, а декапитацию и четвертование запретила воспитательница!» Подлость, конечно. Зачем тогда вообще затевать довольно симпатичную с графической точки зрения hack-n-slash, заведомо вырвав у бедняжки все зубки? Может, есть хотя бы спарринговая тактика? И это в минус, коллеги. Ни карликовые мини-мы-гоблины, ни диковатые варвары-орки, ни даже рыцари в латах не обучены этике слэшерской утехи. Знаете, можно благородно откушать курсом из пяти блюд, а можно жадно и беспардонно наглотаться мерзостей в бигмачечной. Enclave предпочитает второе. Никаких сантиментов, кастрюльной романтики или церемонного расшаркивания перед втыканием рапиры в глаз. Шиш вам! Персонажи бросаются друг на друга с деликатностью и пиететом стаи гиен, не поделивших трупик тушкана. Какая там боевая дистанция, выдержал бы клиппинг моделей! А то зацепятся друг за друга полигонами, будет смеху. Итог? Кто быстрее кликал мышкой, тот и заказывает салатики.

Охотник на тюленей

Не догадайся авторы вложить в демоверсию Enclave не одного, а пару персонажей (из шестнадцати релизных, простигосподи), эпилог данного материала мог бы именоваться эпитафией. Рыцарь непристойно скушен по сравнению с девицей-ассассином. У которой одновременно лук и арбалет, по пять типов снарядов на «ствол» и острый нож на самый черный день. Лучница и ее враги — сущий кайф. Тяжелая пехота при виде орудия дистанционного курощения мгновенно ныряет за щиты и, позвякивая, ползет к наглой амазонке. Ваша задача: уложить стрелу в торчащий над щитом бугорок, заменяющий воякам голову. Азарт почище тараканьих бегов! Enclave неожиданно бодрится и набирает очки. А как хороши детонирующие стрелы! Железные истуканы разлетаются в стороны не хуже кеглей в боулинге. В общем, еще немного, и игра догонит знаменитый редакционный релаксатор, тупейшее тыканье курсором в дефилирующих по экрану монитора пернатых, потомственный антимозгодепрессант без страха и упрека. Предложение двух независимых сюжетных кампаний в полной версии Enclave звучит заманчиво, а опыт ассассина доказывает наличие признаков жизни в данном консольном порте. Но шестнадцать героев — не слишком ли? Девелоперам бы одного рыцаря сбалансировать...

Наша называть такое «в яблочко». «330» — это не вольты, это удовольствия. Все триста тридцать три.

Рецензии



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
ГОЛОВИНСКИЙ РАЙОННЫЙ СУД
г. МОСКВЫ
РОССИЙСКАЯ



Command & Conquer: Generals

Мощный и, верим, все еще не «дембельский аккорд». С неожиданной силой и легкостью заскучавший было сериал вновь заявляет говорить о себе.

Стратегия в реальном времени





интерес 4.6

сложность	средняя
графика	4,7
сюжет	4,2
музыка	4
звук	4,3
управление	4,5

http://generals.ea.com
разработчик: EA Pacific (Westwood) (www.westwood.com)
издатель: EA (www.ea.com)
издатель в России: Softclub

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель уровня GeForce2 или ATI Radeon 7500, DirectX 8.1, 1 Гбайт на жестком диске, Интернет-соединение со скоростью 56 Кбит/с.

Боевая готовность

Ракеты заправлены топливом, спутники выведены на орбиту, комплексы SCUD чешут кулаки. Стройные ряды «Оверлордов» застыли на исходных позициях. Человек по имени Jarmen Kell делает последнюю затяжку и выбрасывает окурок в окно — война начинается.

Олег Хажинский

Новый Command & Conquer: Generals, продукт генной инженерии с ускоренным циклом роста, выращен в парниковых рощах Electronic Arts. Вопреки своему названию игра не имеет ничего общего ни с сериалом C&C, ни даже с генералами — полководцы пали смертью храбрых в сражении за геймплей. Пусть все сказанное не обманет вас — сметающая все на своем пути вода из разрушенной плотины снилась нам не зря.

Все набело

Сюжет переписан заново. Ни GDI, ни NOD, ни тибериума. К ним сериал вернется позже, а сейчас — перерыв. На дворе «двадцать двадцать», Китай — коммунистическая сверхдержава под руководством Politburo. В президиуме — вовсе не страдающие от ожирения партийные бонзы, а топ-менеджеры средних лет, выросшие на компьютерных играх и MTV, — быстрые, жесткие, решительные. Террористическая организация GLA «с корнями на Среднем Востоке» активно развивает сеть подпольных ячеек на территории Китая и организует беспрецедентные по жестокости диверсии. В первой кампании Красная армия обрушивает свой смуглый кулак на GLA. Во второй — «Глобальная освободительная» берет реванш и в итоге расширяет зону своего влияния. Мировая общественность начинает проявлять беспокойство (у террористов в руках оказываются ракетные комплексы с химическим оружием на борту), а в третьей кампании в конфликт вмешиваются Соединенные Штаты, проводя серию эффектных операций а-ля «Буря в пустыне». Сверхзвуковые истребители против «стингеров» и АК-47 — как это знакомо. Чтобы ни творили злодеи во

второй кампании, хорошие непременно одолеют плохих, иначе вы просто не сможете перейти в следующую миссию. Можно смеяться, но чтобы придумать такой сюжет, авторам понадобилось больше года.

Муки творчества

Новый C&C рождался непросто: после завершения работ над одной из лучших КИ современности «Отмщение Юрия» разработчики надолго погрузились в творческий сон. Менеджеры из EA совершенно точно знали, что им нужна RTS, непременно в 3D. Движок был уже готов, однако какой должна быть игра — не знал никто. Во сне авторам виделись кошмары: они стонали, ерзали в своих креслах и роняли на пол клавиатуры.

Образы будущей игры сменялись один за другим с устрашающей скоростью: Red Alert 3 (на этом месте у разработчиков шла ртом пена), пропущенное звено между Red Alert и Tiberian Dawn, сказочная эпопея с участием гномов, битвы древних африканских племен с применением слонов стратегического назначения, массакр трансформеров в далеком будущем, бои в городских кварталах на манер Black Hawk Down. Даже определив на глаз время и место, авторы продолжали испытывать сомнения. Кого позвать в участники? Правильно ли намечена ось зла? И что скажет купечество? Продюсер Generals Марк Скагс (Mark Skaggs) заметил как-то: «Мы вдруг обнаружили, что больше думаем о соблюдении политкорректности, чем о том, как сделать игру интересной». Когда последние колебания были отброшены, на разработку игры остался всего год. В свое время Скагс сумел сделать за этот срок Red Alert 2 — однако с Generals задача обстояла куда сложнее. Новая серия C&C должна выступить в тяжелом весе, составив прямую конкуренцию WarCraft 3. И если Red Alert 2 создавался на уже опробованном движке, возможности SAGE еще только предстояло проверить. Работа в режиме постоянного аврала и несколько месяцев без выходных, жесткое планирование, прототип мультиплейера с серыми кубиками вместо еще не нарисованных юнитов — что в результате?



Мощный взрыв — и основные силы китайской народной армии летят в воду. Остаткам придется столкнуться с превосходящими по численности отрядами GLA. Догадайтесь, кому поручат боевую операцию?

Поддержка с воздуха иногда помогает американцам не пачкать руки. Видите эту скромных размеров бомбу, отделившуюся от самолета? Через мгновение экран утонет в море огня, а все танки GLA будут уничтожены.



Пять отличий

Новый C&C с легкостью трактора «Беларусь» попирает основы им же сотворенного мироздания. Панель управления (памятник архитектуры с 1992 г.) рухнула на бок, здания перестали строить себя сами и запросили помощи бульдозеров. Ракетные установки теперь можно ставить прямо посреди вражеской базы — если, конечно, противник не будет против. Ядерная капуста исчезла с полей, а добыча ресурсов выродилась в разгрузку контейнеров со склада. Меняется лишь способ: американцы подходят к вопросу с размахом и пользуются грузовыми вертолетами, китайцы применяют грузовики, а террористам приходится таскать все вручную. Каждая метода (принимая во внимание широкое распространение ракет класса «земля — воздух») имеет свои достоинства и недостатки. Впервые за долгие годы игроки избавлены от необходимости (лишены счастливой возможности) видеть на экране FMV-ролики с участием актеров четвертого и пятого эшелонов. Аутсайдеров с успехом (?) заменили полигональные фигурки — возможностей движка SAGE вполне достаточно, чтобы плавающей камере не было мучительно больно за размытые текстуры и нищету по-



Комлекс SCUD обречен! Пока танки (слева) разбираются с остатками сопротивляющихся, штурмовики (справа) наносят ракетный удар по последней надежде GLA.

лигонов. Зажатые в тисках устаревшего движка Red Alert 2 дизайнеры гордо распрямили свои вихрастые головы и дали угля стране сверх нормы: миссии теперь не раз и не два прерываются важными от них сообщениями. В «китайской» кампании показывают «прибытие поезда» с подкреплением, а в первой миссии за GLA после успешного удара по дамбе демонстрируют тот самый знаменитый момент, когда камера вдруг застывает и снизу предательски выдвигается панель управления, все еще заставляющая вздрагивать (все равно что «007» с анаморфического экрана вдруг протянет тебе парабеллум и попросит «прикрыть в случае чего»). Карту все же разрешили вращать, что оказалось весьма кстати во время боев в крупных городах — многоэтажные здания мешают разглядеть картину во всей полноте. В остальном же играть с 3D нет никакого желания — разработчики сделали все, чтобы занять нас вещами более важными. Картинка на экране дышит полной грудью, и чтобы проверить это, достаточно сделать два скриншота с разницей в секунду или две. По земле ползут тени от невидимых облаков, деревья раскачиваются в такт с ветром, флаги полощутся, вода в реках бурлит. В городах и селах обитают многие десятки гражданских жителей, среди которых так хорошо прятаться секретным агентам GLA. Террор на рыночной площади теперь может устроить любой школьник — достаточно обрушить минарет ракетным залпом с воздуха. На городских улицах активное движение. Самое гадкое, что любая из машин может оказаться торпедой GLA, — столкновение очередной начиненной взрывчаткой развалюхи с танком непременно приведет к потере дорогостоящей техники. Мелочь, а неприятно. Неземная красота, как оказалось, требует жертв. С плохо скрываемым сожалением пришлось снизить детализацию до «среднего» уровня и задуматься о покупке нового «Пентиума».

Игра

Между тем все проблемы с детализацией меркнут, когда дело доходит до игры. В «Генералах» нет уровня сложности «easy» — здесь все начинается с «нормального» и завершается «брутальным». Стартовать рекомендуют с «китайцев» — они самые простые в обращении, к тому же так вы гарантированно будете в курсе всех перипетий сюжета. Кампания GLA поставлена в середину не иначе как по идеологическим соображениям — в финале победить всех должны американцы. Результаты бета-тестирования показали, что большинство тестеров выбирают именно их. На второй день становится ясно, что сериал C&C вступил в пору взросления. Безумные танковые побоища «сто на сто» времен нашей безусой молодости канули в лету. Три стороны отличаются друг от друга не только цветом окантовки: по сути, разработчикам удалось создать три совершенно не похожих друг на друга силы, которыми интересно играть. Американцы — сверхтехнологичная армия, мощная поддержка с воздуха. Самолеты-разведчики, сверхзвуковые бомбардировщики, высадка с вертолетов на крыши зданий, ковровая бомбардировка, штурмовики A-10 по первому требованию, дроиды сопровождения для танков. GLA не имеют авиации вовсе, зато способны «телепортировать» большие отряды с помощью подземных ходов, умеют минировать гражданские авто и без сомнения бросают в гущу вражеской пехоты смертников со взрывчаткой. Юнит «Разъяренная толпа» представляет собой сразу трех скандирующих лозунги террористов. Несколько таких — и в городе уже настоящий митинг. Затем все эти люди одной кнопкой вооружаются автоматами, и… Китайцы, пожалуй, ближе всего к классической C&C-армии старой выделки. Мощные танки, дальнобойные гаубицы и сверхэффективный против пехоты и авиации Gattling Tank составляют хорошую команду для проведения любых операций. Авторы всеми силами пытаются заставить нас играть осторожнее и умнее: каждый юнит в боях продвигается по службе и вскоре обретает способность «чинить» сам себя, стреляет дальше, шевелится быстрее. Терять Gattling Tank с тремя «нашивками» совершенно не хочется, и вот уже на поле боя образуется теплая компания. Аккуратные комбинации, устоявшиеся тактические схемы — и постепенно хаос сменяется подобием порядка.

Генералы не принимают участия в бою, но присутствуют в сражении незримо. Авторы отказались от системы генеральских «специализаций», которая должна была вместо трех сторон создать по сути девять. Вместо этого игрок тратит заработанные активными боевыми действиями очки на «разблокирование» новых юнитов, апгрейдов и бонусов. Таким образом, разработчики заставляют нас двигаться — пусть в неверном направлении, пусть слишком большой ценой, главное — не стоять на месте.

Так и сам сериал, набив на лбу несколько шишек, наконец-то выходит на оперативный простор. Command & Conquer возвращается как никогда вовремя: признаться, жанр RTS уже давно нуждается в хорошенькой взбучке. Ядерное оружие, комплекс SCUD, черный напалм и ковровое бомбометание должны привести самодовольного толстяка в чувство.

Мнение об игре

«Генералы» обнаруживают неожиданно глубокий геймплей во многом благодаря трем совершенно непохожим друг на друга сторонам. Против чрезвычайно мощной авиации всегда найдутся достойные средства ПВО, а происходящее на поле боя наконец стало похоже на современное сражение», — полагает Сэм Паркер, сайт GameSpot (www.gamespot.com).



Unreal II: The Awakening

Бенчмарк-передовик, еще один скучный шутер, личная трагедия.

Шутер от первого лица



интерес 3.0

- сложность по вкусу
- графика 4,5
- сюжет нехитрый
- музыка 3
- звук 4,5
- управление типичное

www.unreal2.com

разработчик: Legend Entertainment (www.legendent.com)

издатель: Atari (www.atari.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III или Athlon 733 (рек. Pentium 4 1200+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 384 Мбайт), Direct3D-видеокарта не ниже GeForce2 MX с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 или Radeon 8500 с 64 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

Водка-мандарины

Подбирая нужные слова, я пытаюсь оживить в памяти самые яркие моменты только что закончившегося приключения. Но едва ли я теперь скажу, чем примечательны подземелья Ашерона или лаборатории На Коджа Абада. Голова слишком забита безликими генераторами и пластмассовыми артефактами.

Михаил Бескакотов

Для начала необходимо внести немного определенности: игра, о которой пойдет речь, не имеет с первым Unreal ничего общего. И дело здесь не в том, что право на ее разработку досталось Legend Entertainment (практика подсказывает, что усиленное внимание к логотипу разработчика чревато нередкими ошибками), а скорее в неприятном приторном привкусе, что дает о себе знать в момент, когда на экране начинают появляться первые титры. Ключевой, надо сказать, момент. Именно здесь становится понятно, будет ли эта игра жить в памяти долго и счастливо или же отправится на верхнюю полку, где ее уже давно поджидают DVD с Panic Room Финчера, третий альбом Soulfly и еще добрый ворох вещей, вызывающих горькое чувство не то разочарования, не то просто скуки.

Воздух по талонам

Как и обещалось, взволнованного и нетерпеливого игрока без лишних церемоний помещают в шкуру видного отставного вояки, затем нежно берут за грудки и не отпускают до самого конца. Межмиссионные интерлюдии, все до единой изображающие злоключения персональной летающей крепости, отказываются пропускаться. Ровно так же устроены и разговорные сцены, сочиненные за три рубля с оглядкой на рядового гиббона. Сначала вы узнаете, что должны патрулировать не самый спокойный сектор космоса, затем знакомитесь с пилотом НеБаном (даешь каждой космоопере своего R2D2!), потом добрый десяток минут в бешенстве, но, понятное дело, безрезультатно грызете дверь наружу, пока распрекрасная бортпроводница объясняет вам, кто коммунизма заклятый враг и где на этой посудине нужник. «Джон (да, вас так





С Гигером знакомы, ценят и любят, видно сразу. Обратите внимание на сложной конструкции тараканомет, что бортовой техник Исаак без зазрения совести величает «рейлганом».

Вот уже сто тысяч лет звездолет «Самуил Я. Маршак» бороздит просторы вселенной... Что? Не «Самуил Яковлевич»? Да какая разница...

зовут), в этой части базы установлен фотонный гипербластер, срочно найди генератор и отходи лабораторией!» — самое время строить кислую мину и, уподобившись Картману, бубнить под нос магическое заклинание «we don't care». Со связанными руками очень нелегко относиться к игре менее предвзято.

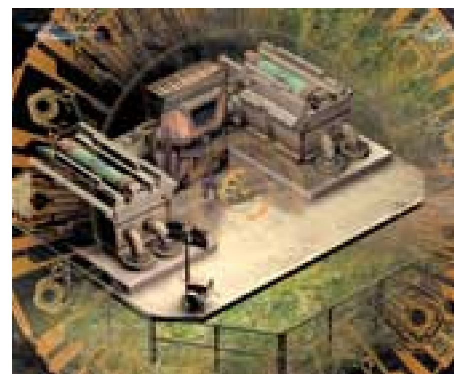
Сейлормун vs гарипотер

На коротком поводке протекает все путешествие. Непродолжительные уровни с дозированным по-аптечному экшеном проходятся со вселенской тоской на лице. Преодолеть, например, горный массив можно только по единственной тропинке, а монстры всегда вылезают именно оттуда, откуда их больше всего ждешь. Игрок, единожды установленный на чугунные рельсы, лишен возможности сделать шаг в сторону и обреченно скользит в направлении финала, считая лбом шпалы повсеместно разбросанных скриптов. Стойкому бойцу, не заснувшему за клавиатурой в первые два часа действа, положено пирожное: его научат монтировать энергетические заборчики и различные турели (не беда, что одна турель размером с полтора главгероя, — ничто не помешает распихать пяток-другой себе по карманам). Казалось бы, открываются невиданные доселе тактические перспективы. Но нет, воспользоваться полезным умением придется два раза и по указу партии, организовав забаву вроде удержания снежной крепости, в которую вам не давали играть в детском саду. После псевдомультиплейерного безобразия Джон получает двойное ускорение ногой под зад и со скрипом катится дальше по злосчастным рельсам. Стреляет... Получается — да-да — замечательный тир. Пестрый и необременительный, в духе какой-нибудь Soldiers of Fortune 2. Здесь самое время обратить внимание на оружие: из всего арсенала угрожающего и бестолкового вида железяк реально могут пригодиться два-три аппарата, остальное барахло будто добавлено для отчетности. В роли жестяных зайчиков и пивных банок в нашем тире выступают ядовито-желтые каракатицы размером с ноготь, инсектоиды покрупнее и другие солдаты джоны, наряженные в громоздкие и нелепые скафандры разных цветов и фасонов, выдранные прямиком из какого-нибудь Full Metal Panic. Даже скаарджи — те самые! — выглядят нескладно анимированными роботами из «Техники молодежи», которая, несмотря ни на что, уже слегка неактуальна. Стены уровней увешаны бутафорскими экранами и клавиатурами, а когда вы включаете оптический прицел, рюшечки и кружева одерживают окончательную победу. Здесь все настолько понарошку, по-мультяшному, что начинает хотеться в наипервейший, малополигональный, зелено-коричневый Quake, который являл собой самую лучшую иллюстрацию заморского термина solid design. Кому лучше знать, что обжигающая красота и цельность стиля достижимы без кислотных пластмассовых текстур и спецэффектов на пол-экрана, как не людям, игравшим в первый Unreal? Кто до сих пор уверен, что отличная графика — это анизотропная фильтрация тридесятого уровня, триллион полигонов в кадре и 8x FSAA?

Как отнять деньги

Известно, что существует множество способов безнаказанного отъема сбережений у населения. Можно, например, продавать в метро одноразовые консервные ножи по 100 рублей, можно, выпив лишку, записать на видеопленку срамное обращение к американскому президенту и впоследствии безбедно жить, продавая календарики со своей физиономией. А можно сделать разноцветную и скучную компьютерную игру про виндизеля, его подругу и алчных мутантов, назвать ее Unreal II и безбедно протирать штаны за рулем (что там у нас нынче в моде? пускай будет Aston Martin) серебристого Vanquish. Unreal II купят сотни тысяч людей, пройдут за выходные и забудут навсегда. Вообще говоря, купят все, на чем будет написано это заветное слово, — так уж человек устроен, согласно учебнику по маркетингу. А вот учебника, где разъяснялось бы, как добиться «эффекта выхода из Vortex Rykers», пока не придумано.

Электрогенератор, символ творческой импотенции девелопера, в окуляре пацанской снайперки с позолоченными рюшами и наворотами на пол-экрана. Срам.





С миру по нитке — голому веревка. На шею. Рецепт древний, зато вечно молодой. Именно так — отныне и навсегда — делаются игры.

Шутер от первого лица



интерес 4.1

- сложность средняя
- графика 4,6
- сюжет 3
- музыка 4,4
- звук 4,3
- управление 4,3

www.unreal2.com

разработчик: Legend Entertainment (www.legendent.com)

издатель: Atari (www.atari.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III или Athlon 733 (рек. Pentium 4 1200+), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 384 Мбайт), Direct3D-видеокарта не ниже GeForce2 MX с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 или Radeon 8500 с 64 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.

Коротко и мрачно

Извините, об игре чуть позже: пока проходил, наболело об индустрии. Высказываюсь: как и планировалось, длительность игры стремится к длительности кинофильма. Степень участия игрока в процессе стремится туда же. Чем больше раз продается одно и то же, тем лучше живется авторам. Unreal II — квинтэссенция такого подхода, но, увы, не его завершение: будет еще хуже. Господин ПэЖэ

Подобно id, продававшей Quake 3 по частям, Epic (а точнее, Legend через Atari — как причудливы умы маркетоидов!) в погоне за эффективностью вложения средств выпускает шутер, не имеющий дефматча. И кооператива заодно. Народ проглатывает игру за пару вечеров и в недоумении ждет появления платных аддонов. Но понять, на что ушли три года разработки, так и не может.

Так надо

Рецепт успеха игры невероятно прост и вбит уже во все книги из серии «Маркетинг для имбецилов»: взять графику из следующего id-шутера (в нашем случае это удалось наполовину: сотоварищи весьма детализованы, просто взгляните на молочные железы Айды), добавить как можно больше скриптовых сцен, принесших успех Half-Life, тщательно перемешать, разлить в доступную мини-форму (для экономии средств) и назвать так же, как одну из удачных игр прошлого.

И не подумайте, что я обижен: по такому рецепту можно выпечь милый, пушистый шутер, достойный однократного прохождения. Потому и цифра в графе «интерес» стоит вполне уважительная. В конце концов, честность в нашей работе главное, и подходить к результату надо с одинаковой меркой.

Но, как ни стараюсь, не могу забыть, что это второй по популярности движок, второй по культовости FPS-сериал, первый и единственный серьезный конкурент id и Quake. И то, что сходит с рук уклейкам, выглядит странно в исполнении китов.

Интерфейс управления соратниками прост и очевиден, как раз для веселенького action-развлечения.



Своего в игре — по пальцам пересчитать можно. Скары (да, пишутся «skaarj», но произносятся, явно из уважения, как «Скар, великий и ужасный») в роли некоторых врагов, полужидкий внутри своего костюма принц Не-Бан, стоящий пятидесятым в очереди на королевский трон, которого ему, увы, не суждено достичь никогда, и некоторые виды оружия, смутно напоминающие оригинальные. Все остальное — цельнотянутое…

Кры-со-та

Почему-то моим коллегам упорно не нравятся интерьеры. А мне, в общем и целом, они не противны: как и ждали, прямых линий мало, округлых — много. Скалы — довольно нерегулярные, растения — пушистые и разлапистые... А чего вы хотели? Красок поспокойнее? В наши-то дни, когда запоминается только картинка, сумевшая выжечь себя на сетчатке? Чем дороже — тем ярче. Закон. А здесь хотя бы вкус проявили: в среднем в пределах уровня применяются всего два-три основных цвета, а не весь спектр.
Визуальный ряд вполне адекватен из-за своей цельности: как начали в заставке с «демосценического интро», так всю игру и продолжают. То «змейки» в воздухе летают, то яркие зеркальные поверхности и расплавленный металл…
Мир полон жизни, пусть искусственной, зато броской и завораживающей.

Вполне вменяемое оружие: за счет банального изменения чувствительности разных рас врагов к разным видам повреждений и разумного ограничения количества патронов получилось весьма приятно, оружие приходится менять, причем иногда даже в пылу битвы, подбирая его под очередного врага и участок уровня. Скажем, изарианское энергетическое ружье, которое Айзек называет Shock Lance, несмотря на слабость, невероятно эффективно в финале, когда приходится драться против машин. Из Assault Rifle их можно строгать полдня, а смешной пушечке достаточно трех-четырех попаданий…
Да, конечно, скриптовые сцены невероятно убоги, наблюдать деревянную жестикуляцию надоедает немедленно (а пропустить нельзя). Да, сюжет еще хуже: тексты смело достигают новых графоманских впадин. Да, полное отсутствие сколько-нибудь осмысленных «секреток» заставляет расслабиться и катиться по единственно верному (ибо единственному вообще) пути, вяло созерцая окружающие гигантоманские красоты. Но главное-то в другом: несмотря ни на что, вокруг красиво, враги адекватно



У-у, какие мы страшные, черная дыра без дураков похожа на сверхоружие. Один выстрел — и любой враг политкорректно исчезает.

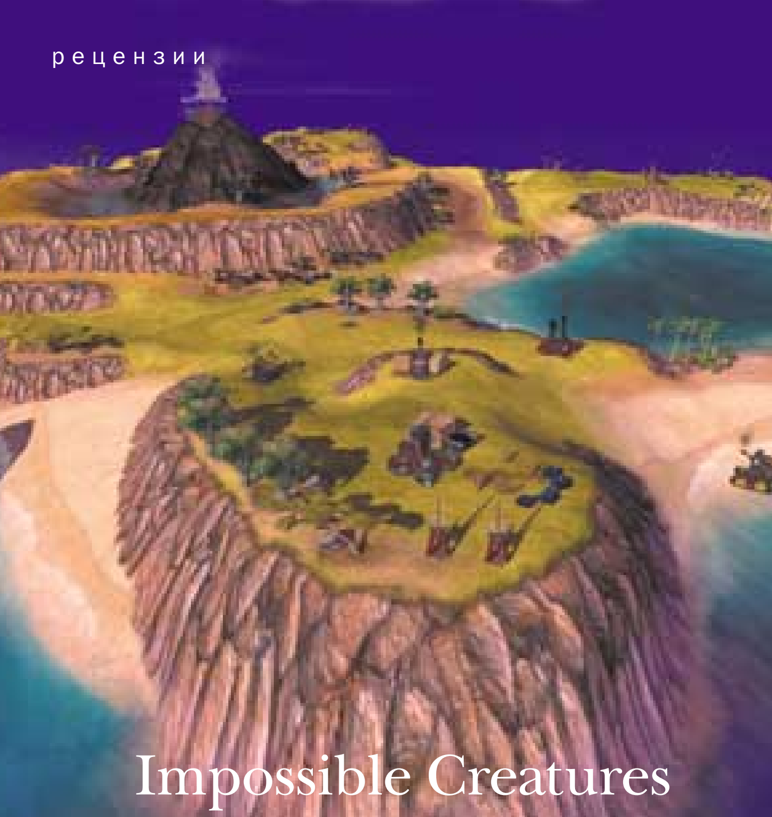
выскакивают и пытаются устрашить, а игровая механика не пугает идиотизмом (ибо скопирована с проверенных образцов). Просто надо иногда закрывать глаза и ждать, пока окружающие отговорят свое…

Не спешите

Увы, увы, хоть я и поставил этой игре добрые 4,1 балла, хоть и хвалил ее, пока были силы, но теперь должен предупредить: если деньги, на которые вы соберетесь ее покупать, последние — не стоит. Крепких середнячков вокруг много, а платить за одно громкое имя свойственно лишь леммингам, попадания в стан которых разумный человек избегает.
И модели врагов, независимо от многочисленных рас, не просто так все в скафандрах, а дабы полигоны экономить (надо же круглые ветки деревьев из чего-то делать!). И сопереживать сюжету «собери семь артефактов и спасись в гордом одиночестве в последний момент» довольно трудно. Дешевая попытка сыграть на чувствах игрока, подсовывая ему (помните, я уже говорил в колонке: грядет эпоха непростых сюжетов) слезоточивую гибель всех-всех-всех, кто дорог главному герою, мягко говоря, сомнительна для столь детского шутера. Заниженная «для идиотов» скорость бега главного героя бесит с первой же миссии. И, наконец, полное отсутствие «главного босса», замененного на нескольких «почти боссов» и одного «злобного идеолога», умирающего в скрипте, выглядит надувательством даже для тех, кто готов смотреть сквозь пальцы на все остальное. В итоге понять, для кого все это делалось, просто невозможно. Вот такая плохая хорошая игра. Понимайте, как хотите.

Нет, нет и нет! Это не Bridge Builder и даже не Pontifex 2! Но, согласитесь, что-то в этом есть. Может быть, в Unreal 3 дадут пострелять по растяжкам и обрушить это чудо инженерной мысли?





Impossible Creatures

Impossible Creatures подобна прогулке по тонкому льду. Все так ослепительно сверкает и искрит... Пока не провалишься в холодные мутные воды примитивного геймплея.

Стратегическое насилие над природой



интерес 3.0

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 3,2
- музыка 3,5
- звук 2
- управление 4

www.impossiblecreatures.com
разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com)
издатель: Microsoft Games (www.microsoft.com/games)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 9, 6x CD-ROM, 1,5 Гбайт на жестком диске.

По тонкому льду

В прикладной психологии существует такой несмешной тест: «Любимое животное». Многообещающего больного развязывают, вооружают гусиным пером и просят начертать несуществующего зверя, какой придет в голову. Главное — не рисовать вот того, о котором сейчас подумали. Боже упаси.

Александр Вершинин

К детищу Алексея «Отца космонавтов» Гардена (Alex Garden) подкрадываешься с похожей шальной мичуринской искрой в глазу. Росчерком режешь клятвенное обещание не совокуплять тигра с касаткой, не допускать пошлой уличной случки олифанта с кем бы то ни было, помимо предписанной хоботоносому олифантихи. Не бывать корове вороною. Не летать лягушатам под облаком! (Впрочем, дизайнерское решение комиссара Корнейчукова с его коровой может оказаться не таким уж и ретроградным при конструктивном подходе к бридингу.)

Настроения — первомайские. Впервые RTS действительно GOD, а не пшик-слово для объяснения удаленности игровой камеры. Идея ведь расчудесная, хоть кувыркайся! Лепить юниты вот этими пальцами из туранчоксовой биомассы, пестовать пестиками, снимать на целлулоид первую кормежку, трепетно, по-отцовски вслушиваться в клекот новорожденного... Мечты! К встрече с Impossible Creatures (IC) хочется подковаться интеллектуально. Перечитываешь библию, доктора Спока, сборник космогонических мифов народов мира, Че, Дарвина, Конрада Лоренца и Джеймса Хэрриота. Может быть, еще Даррела? Нет, с Даррелом лучше не связываться.

План разделки тушек из открытого космоса

Вышеприведенное культурологическое вступление призвано подчеркнуть внушительные габариты телеги пустых надежд, возложенных коллективом .EXE на незатейливую стратегию в реальном времени. От Алекса Гардена. Про скрещивание ежа с ужом и фехтование полученным бастардом. Причем прыжок от эйфории к идиосинкразии стремителен и необратим: еще секунду назад вы размахивали золоченой булавой, а сейчас удивленно лицезреете обглоданного мо-

лью туалетного ежа, зажатого в вашей латной рукавице. Воспользовавшись замешательством в рядах, ближайшая крысогиена подбирается поближе и оттяпывает ваше оружие вместе с рукой. Напоминая тем самым, что на оппозитной стороне острова живет не творец всекреативный (вроде питающего иллюзии вас), а Генри Форд и его патентованный конвейер. И что производит он не селекционных чудо-животных, а пушечное мясо — юниты. Юниты образуют rush. Rush переворачивает любой камень, будучи снабженным должной точкой опоры. Продолжать ассоциативный ряд или перейдем на?

Крокодил генный

Театр сверхнедозверей имени Гардена начинается с зоопарка. В каждой из наперед сооруженных кампанейских миссий вам предлагается поймать еще три-четыре вида животных, пополнив тем самым генный пул лаборатории. В коей и творятся леденящие кровь злодеяния против природы. Блендинг по-животному прост: хороните синичку в левом окошке, черепашку в правом. Дырка в центре экрана немедля изрыгает нечто с клювом, панцирем, крыльями, отвисшими лапками (передняя и задняя пары могут быть различны) и хвостиком. Ублюдок хлопает глазами и пытается понять, хочет он червячка или сразу коньячка. Простые движенья меняют местами головы, форму туловищ, конечности. Графическое исполнение генного катаклизма получилось у Relic довольно грубым и непременно вызвало бы цветастое неудовольствие того же Дали. В выпеченных лабораторией кукрыниксах не оказывается ни присущей исходному материалу грации, ни завершенности форм. Только парадоксы. Отдельная баллада — генератор имен: наглядное пособие, достойная иллюстрация, адекватная витрина, заголовок и заключение в едином яйце, чрезвычайный и полномочный временный поверенный в делах блендера млекопитающих, а также некоторых птиц и пресмыкающихся. Признайтесь. Когда вы кро-



Исход призрачных хамоносорогов в сторону вражеского лежбища. Помимо никому не нужной «невидимости», они регенерируют жизненную энергию, пляшут гопак и играют на губной гармошке носом.



Если бы только защитники крепости могли хватать эти длинные неприятные языки и привязывать их... ну, к батареям!



Приглядевшись, вы можете заметить характерный рог и свиняччьи ушки, расположенные в носовой части этого роскошного скорпиона.

вомесите свое первое невозможное существо, то стремитесь назвать его остроухим златопером, коламбусом рапидным или хотя бы пупырчатым ухогорлоларингологом. Вы и не мечтаете придумать словесные заскорузлости вроде «тураф», «скунаф» и «пиранаф».

Недетские икры

Так отрисовывается главная дилемма Impossible Creatures. Вы хотели бы создавать благородных единорогов или гидр, а на зов являются койобстер (словечко импортное: койот плюс лобстер) и друзья. Внешность койобстера возмутительна, но роли не играет, вас должны волновать лишь выгравированные на его черепе характеристики. А именно: количество жизненной энергии, сила укуса и коэффициент защиты. Увы, жизнь замечательных животных в Impossible Creatures больше напоминает высшематематические коллективные сны Николы Бурбаки. Коллега OMX лукавил, оговаривая в своем превью (февраль-2003) «сборку животных под конкретную задачу». От жаждущего творчества (вас) требуется лишь подобрать сочетание лап, дающее максимальные значения в трех вышеуказанных дисциплинах. Ну, давайте, спросите как. Максимизируем атаку нашего койобстера внештатными конечностями. Что неизбежно сужает круг замешиваемых: орудия уязвления, отличные от зубов и копыт, есть лишь у лобстера, скорпиона и им подобных. Клешни эффективно удваивают силу укуса койобстера. Подберите ему пышущую здоровьем тушку — и орудие тупого rush'а готово к блицкригу. Кухню можно разбавить поддержкой с воздуха. Здесь вне конкуренции стрекоза с ее специальной swoop-атакой. Многие головы проходят с вами всю войну. Хамелеон меняет тела как перчатки, успевая побыть белым медведем, горным козлом, носорогом, крокодилом и даже



Никогда еще у пчелок не было таких жирных, таких мясистых ляжек.



С акулой жить — по-акульи выть. Рекс обретает контроль над выводком бесполезных громил. Наши специально выведенные койобстеры на порядок лучше.

кашалотом. Но голова неизменно остается — в ней, знаете ли, язык, который в хамелеоновом случае доведет до Берлина. То же с клешнями скорпиона. Натуральные «Метаморфозы» Апулея.
Как выиграла бы Impossible Creatures, случись программистам Relic увидеть C&C: Generals или хотя бы Age of Mythology! Вызывая в памяти сладостные полеты тел, возмущения земной тверди вплоть до ядра и прочие прелести, вы просто не способны далее терпеть унылые перепихивания шокирующих вображение дегенератов на вашем IC-экране. И выкручиваете камеру до максимального удаления. И никогда более не возвращаетесь к крупным планам.
Борьба с игрой переходит в последнюю, индустриально-производственную стадию. Шумят фабрики. Штампуются живые танки — с клешнями и хвостами. Все для поножовщины. Все для до свиданья.

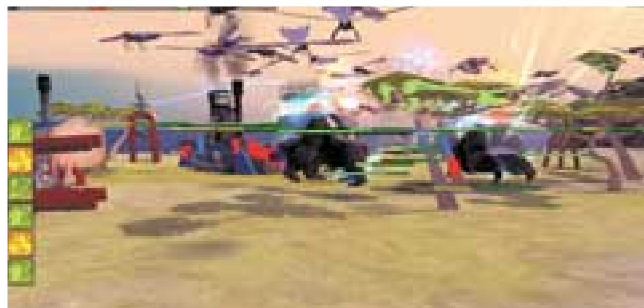
Кусь-кусь

Широкий выбор сырья для сборки суть визуальный обман Impossible Creatures. С тем же успехом вам могли доверить авторское окрашивание бульдозеров из C&C в нежно-бирюзовый цвет. Занятие, разумеется, увлекательное, но на исход сражения не влияющее. В «Происхождении видов» от Алекса Гардена доминирует не человек разумный, его орудия труда и тактика, а самая зубастая и недоброжелательная тварь с непробиваемым панцирем и ногами-окороками. В этом островном мире ценится только незатейливое умение больно кусать. Идея оставить балансировку войск игроку реально означает отсутствие таковой в игре вообще.
Линий поведения нет. Любая миссия состоит из двух половинок: непущания и удавления. Сложность задания напрямую влияет на сроки прибытия первой партии вражеских ублюдков. Близость к финальному ролику срывает игробропоезд Гардена с тормозов и принуждает вас к немедленному окрысиванию, подобно загнанной в угол гиене. Пока главный герой с анималистичным именем Рекс и пара наскоро скроенных барсуков разворачивают толпы вражеских койобстеров, вам должно отстраивать базу и добывать уголь с электричеством. Вскоре наступает момент удавления: толпа ваших собственных мозголомных чудовищ выращивается в мгновение ока — были бы деньги; полученная команда зачищает весь остров и финиширует на обглоданных руинах хлева очередного компьютерного противника. Детский мат.
С течением миссий стремление к авантюристическому управлению войсками уродцев вручную благополучно выветривается. В работу идет план «Ближнее зарубежье», он же «НАТО любит вас». Транспортный вертолет забрасывает единственного пейзанина на высоты близ вражеской базы, где трудяга возводит с дюжину монстрофабрик. Флажки сбора свежих гадов устанавливаются аккурат на командном пункте соперника. Раз-два, и заводики раскручивают свою печатную шарманку. Плотные струи уродцев разносят базу в щепы...

Новое прочтение Апокалипсиса: зрителя особенно интригует человеческое существо, занятое сборкой гигантского табурета в левом углу экрана.

Прощайте

Койобстеры и прочие недоноски собираются перед экраном, деревянно смотрят в камеру и выводят нестройными сиплыми голосами: «Побеждена природа. Кто побеждал — молодец. В награду за эту угоду к нам в гости несется...».
Редакция Game.EXE осмелится предположить, что монстр с телом Microsoft и головой Алекса Гардена (Гарденсофт или Микроарден?) вскорости породит отпрыска Impossible Creatures, чья пологая лобная доля над курганами надбровных дуг будет украшена порядковым номером. Да-да. Самое страшное — это когда они начинают плодиться. ◘





Inquisition

Тяжелое наследие «Казановы». Грубая, первобытная, разрозненная неигра в грандиозных декорациях.

Историческая action/adventure



интерес 3.0

- сложность средняя
- графика 4
- сюжет 2
- музыка 3,9
- звук 3,1
- управление 2,5

www.strategyfirst.com/en/games

разработчик: Strategy First (www.strategyfirst.com)

издатель: Wanadoo (www.wanadoo.fr)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске, рек. аналоговый геймпад.

Банды Парижа

Полагаю, замысел девелоперов был убийственно серьезен. Поместить игру в мрачный и кровопролитный период, запустить чуму на улицы Парижа, наполнить воплями мастерски пытаемых освещенные факелами застенки...

Маша Ариманова

А на выходе, как и ожидалось, получилась полная монтипайтовщина. С вышеупомянутыми составляющими не слишком-то хорошо согласовываются неунывающий герой, простенький авантюрный сюжет и смачная рубка огромным топором зачумленного народа при горячей зрительской поддержке небольшой группы девиц легкого поведения. На самом деле в инквизиционном теле содержится сразу несколько игр разной степени комичности... О чем чуть ниже.

Ну а пока мне хотелось бы искренне поблагодарить Strategy First за целых две искупительные черты своей «Инквизиции» — это куда больше, чем может похвастаться подавляющее большинство action/adventure, о которых... уже устала.

Первая: труд над локациями. Приключение ведет юного экспроприатора Мэтью через сотни наполненных стражей комнат, где на столах щедро разложены в естественном беспорядке аутентичные ложки, вилки, ножи, пивные резервуары и пыточные инструменты, в штабелях скучает оружие, развешаны гобелены и «включены» коптящие источники освещения, по полу по-гусарски разлито вино, а с потолочных балок свешиваются колбасы, окорока, бараньи ноги и тому подобные сочные бытовые детали. Inquisition прочно укоренилась в 1348 году. Полюбуйтесь резьбой на сундуках и бочонках, зарегистрируйте тотальное отсутствие идеальных прямых линий и гладких поверхностей. Лестничные ступени здесь выгибаются под случайным углом, притолоки зачастую перекошены, камни обтесаны неровно, плиты изрезаны мельчайшими трещинами. Стилизация, ювелирная работа, высший сорт. Говорить о многочисленных недостатках и редких достоинствах (от лампы можно эффектно «прикуривать» факелы) откровенно заточенного под консоли движка смысла нет. Никогда еще межжанровая помесь не смотрелась так здорово в полной, неподдельной трехмерности.

И примыкающая вторая черта: совершенно потрясающе воссозданная архитектура. Клаустрофобично смыкающиеся над маленьким вором желтоглазые до-

ма из дерева и камня, башни, полощущиеся на ветру флаги и воинственно ощетинившаяся парижская черепица... Так, с плюсами закончили. Все остальное сделано из рук вон.



Все по Эдгару По. Между прочим, чрезвычайно неприятно свалиться в такой колодец, возвращаясь в состоянии легкой эйфории к главной лестнице по очищенному от стражников этажу. Чрезвычайно. Не полагайтесь на память, используйте лампу.

Вполне достойное исторического фильма обмундирование. А подчеркнутая разнородность кладки стены слева? А эфес какой?



Колодец

Сюжет «Инквизиции» очищен от всякой посторонней шелухи, не обременен деталями, совсем как герои в его вставных мультфильмах. Если персонаж не патологический инквизитор, обожающий варить в котле почки подчиненных, то он, определенно, несправедливо гонимый тамплиер. На каждого густобрового брата Ансельма здесь найдется свой Жак де ла Фер с лицом закоренелого прожигателя жизни. А душка Мэтью меж тем прокладывает свой нелегкий жизненный путь по телам изысканно одетых маргиналов и покушается на сокровища тамплиеров в весьма удаленном от приболевшей столицы монастыре...

Самая удачная часть Inquisition — первая. В глухих катакомбах под Парижем разыгрываются милые сценки из Эдгара По, дорога к свободе лежит через выгребную яму, числом комнат и количеством гардов игра твердо намеревается догнать «принцаперсии».

Именно там сосредоточилось все самое интересное: и темные помещения с многочисленными колодцами, и тамплиеры на дыбах, и их лиходеи с раскаленными щипцами, и Мэттью, цинично крадущийся по коридору под прикрытием особенно выразительных воплей. Как ни странно, именно безоружного, ничего еще не умеющего героя приятнее всего вести к выходу, отслеживая передвижения охранников, особо рьяных отвлекая свистом или подбрасыванием камешков. Перенесите в Средневековье протагониста вашей любимой демоверсии Splinter Cell, ампутируйте ему знание боевых искусств, умения ползать по стенам и видеть в темноте, оставьте только способность срастаться с предметами обстановки и непоколебимое желание любой ценой избежать открытого столкновения... Пусть эти стражники, механически подставляющие кружки под краны бочонков с пивом, чеканящие шаг при патрулировании, синхронно отводящие взоры от заветной двери, не замечают ползающего под ногами вора куда откровеннее, чем это нынче принято в лучших домах, но скучно с ними не бывает.

Стоит Мэттью расслабиться и вздохнуть посвободнее, как навстречу выкатывается взвод роботов с алебардами. И оркестром...

Звук, между прочим, ужасен. Шаги часового в полном обмундировании на слух ничем не отличаются от аллюра вполне миролюбивой дворняжки. Чтобы персонаж в «Инквизиции» зазвучал особенно, по-своему, ему надо обладать какими-то уж очень выдающимися данными: скажем, быть безногим калекой на скрипящей тележке...

А музыка... любопытна, особенно колокольные партии.



Иногда «Инквизиция» очень напоминает крупномасштабную РПГ. Не только, кстати, картинкой... Но при таком количестве персонажей двухтактный движок начинает ощутимо пробуксовывать.



Фехтование довольно качественное. Меч — оружие выбора, с универсальным блоком, пробить который может лишь тычок алебардой в спину.

Вот такие широкие у стражников углы обзора. Слух весьма избирательный... Перемещаясь на корточках, Мэттью вполне может проползти у такого между ног. Зато размашистый шаг они слышат за километр.



Маятник

Идет время, мы учимся вскрывать замки нежными полукружьями аналоговой рукоятки, красиво биться, используя сразу два кинжала, а-ля народный французский герой эльф Леголас, стрелять из арбалета, срезать карманы и гвоздить ничего не подозревающих тучных монахов дубинкой по темечку. Становится ли интереснее? Скорее наоборот. Карманная хирургия и народная анестезия реализованы настолько чудовищно, насколько вообще это возможно. Требуется подползти к жертве под (по возможности) покровом непогоды либо ночной темноты, встать на специально отведенное для этого место, выбрать дубинку или особый карманописный ножик (!) в инвентории и нажать на не менее специально отведенную кнопку. Более-менее приемлемо (из-за толкового искрящегося блока, одной-двух зверских комбинаций, молодецкого пинка ногой в брюхо и показушного кистевого поворота меча перед сокрытием оного в ножнах) разве что фехтование. Но уж очень оно незатейливо! Уже не нужна скрытность, посвистывание, прыжки по библиотечным шкафам, переодевание в монашку и прочие ухищрения. При грамотной постановке блока Мэттью без всякого труда расправляется с тремя стражниками либо коллегами по воровскому цеху, после чего восстановления бодрости для впивается молодыми зубами в кровоточащий бараний рулет. А после появления самострела-кладенца не страшны даже гарды с алебардами... Прятаться незачем.

Сильно, видимо, комплексуя по поводу ограниченности своих возможностей и смутно ощущая исчерпанность темы, «Инквизиция» вдруг на целую главу превращается в... классический квест без единого сражения вообще! Неспешно обследуем аббатство, задушевно общаемся с монахами, активируя триггер за триггером (буквально: после разговора с поваром нам показывают, как сама по себе ОТКРЫВАЕТСЯ дверь в скрипторий, словно то был не повар, а рычаг или кнопка в стене!)... Под аббатством дожидаются наборы смертельных ловушек. Но это еще не главный поворотик. Тривиальную линейность сюжетной линии с лихвой компенсируют дальнейшие судорожные скачки геймплея. По возвращении в Париж мы вдруг оказываемся по самую шею в глубочайшем survival horror.

Во имя розы

Обстановочка очень и очень знакомая. Облачка зеленого тумана плывут над мостовой, символизируя бубонную чуму и настоятельно требуя наличия марлевой маски (раздает местный алхимик) да специального травяного состава. Зараженные парижане почему-то медленно бродят кругами, пошатываясь и протягивая руки, как зомби в Resident Evil, и даже звуки издают очень похожие. Наиболее хитрые особи прикидывается мертвыми и вскакивают неожиданно. Войска взяли город в кольцо, исправно бесчинствуют мародеры и уличные банды. Чуть-чуть побродив по преимущественно вымершим кварталам, отважный Мэттью обзаводится топором, рубит на мелкие кусочки баррикаду и выходит на главную площадь... Дальнейшее нам с вами слишком хорошо известно.

Никогда раньше мне не попадалась подобная игра-перевертыш. Забавно. Полная невменяемость отдельных положений и концепций (охранники, не замечающие гигантской тени героя; монахи, которых ни под каким видом нельзя убить; управление, без всякого предупреждения перескакивающее с прямого на зависящее от положения камеры; надуманность финансовых квестов, триггеры, разбрасываемые сеятелем Мэттью шипы — оружие массового поражения почище атомной бомбы!), к превеликому сожалению, упорно не позволяет извлечь из более чем симпатичной картинки и оригинальной композиции «Инквизиции» положенный по закону минимум позитивных ощущений. Со времен «Казановы» ситуация не поправилась: играть в action/adventure по-прежнему нельзя. Strategy First стоит попробовать себя на ниве чистых ужасов...



AquaNox 2: Revelation

Оглядываясь на предыдущую серию, наблюдаем лжематематичесий парадокс: слагаемые игры и приумножили, и едва ли не каждое одарили положительным множителем, но сумма все равно не изменилась.

Подводный шутер



интерес 3.9

сложность	средняя
графика	4,8
сюжет	3,7
музыка	3,8
звук	4,4
управление	3,9

www.aquanox-revelation.com
разработчик: Massive Development (www.massive.de)
издатель: JoWooD Productions (www.jowood.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 750 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 6x CD-ROM, 1,7 Гбайт на жестком диске.

Ржавеют пули

«Жизнь такая, да! Мутная вода.» Нетвердой рукой в кружку с подозрительно непрозрачным сюжетом Massive Development, ужасно стараясь не расплескать, погружает рюмку особого хрустального экшена. Вроде как глубинная бомба. Рванем?

Павел Ёлшин

До выведения формулы золотого сечения для традиционного сухопутного FPS (а сечением этим является сами знаете какая игра) немало разработчиков сломало головы, вложило последнее в бесперспективные проекты, пережило позорные провалы. И отсутствие результата у этих неудачников, я полагаю, было весьма ценной информацией для сами знаете какого девелопера. Разработчикам серии Archimedian Dynasty/AquaNox в своем подводном сайд-стриме куда как сложнее — ведь учиться приходится только на своих ошибках.

Дайвинг

«Море внешне безжизненно, но оно/ полно чудовищной жизни, которую не дано/ постичь, пока не пойдешь на дно.» Всему, что связано с морскими пучинами и гибелью судов, положено быть таинственным и страшным. Вы бывали на мертвых кораблях? Ну хоть на палубе паршивого дебаркадера, лежащего на прибрежной отмели? Согласитесь, даже от воображаемой картины веет чем-то жутковатым. А теперь переведите взгляд на скриншоты. Каждой бабушке, торгующей периодикой у метро, известно, что после антропогенной катастрофы подводный мир выглядит именно так, все на месте. Но ведь не страшно ни капли и не таинственно ничуть. Ненастоящее, стилизация, уместная в ночном клубе, а то и ресторане...
Впрочем, все, что касается стиля, выполнено на совесть. Нас развлекают толково подобранной архитектурой, правильно поставленным светом и особенно проработанной цветовой гаммой. Тут вам и теплая коричнево-зеленая «атмосфера» Атлантики, и холодные серо-голубые воды близ Антарктиды, и зловеще мерцающая красным подводная преисподняя (лава, не удивляйтесь, так и течет по дну океанской впадины и не шипит почти).
В AquaNox 2, к сожалению, нет возможности всплыть на поверхность, чтобы полюбоваться нефтяной пленкой на волнах в лучах зака-



Густые зеленые тона все-таки остаются фирменным признаком AquaNox.



В дорелизных интервью авторы обещали наполнить сюжет игры мрачными и даже трагическими элементами. Делается это так.



Единственной архитектурной достопримечательностью арены для дуэлей является ряд высоких темных столбов (на заднем плане).

та. Но и без этого в визуализации игры есть детали, от которых захватывает дух. Как справедливо отметил автор превью (см. #1'03, стр. 58), в движении картинка AquaNox 2 обогащается очень приятным мельтешением бликов и проблесков. Кроме того, особым рекреационным довеском лунапаркового свойства является возможность прорвать окружающий нас планктоновый мрак вспышкой ярких фар и плазменных выстрелов, спикировать к зарослям какой-то океанической ботвы и через секунду взлететь вверх, чтобы с пятидесятиметровой высоты взглянуть на конвоируемую группу разномастных подлодок и оперативный простор. Благо физическая модель большинства подводных транспортных средств до степени смешения близка к характеристикам аппаратов, которые по сходной цене предлагает пункт проката скутеров «У Михалыча», Анапа, 7-й причал.

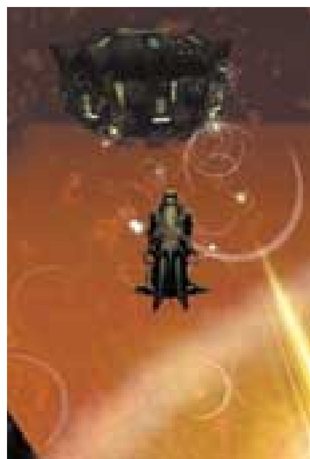
Злой Жюль Верн

Разудалый юноша Уильям Дрейк, чья судьба вверена игроку, ищет себя. А судьба его, если опустить научно-фантастическую подоплеку, относится к разряду тех историй, что обогатили не одного бразильского телемагната. Рос без родителей, попал в плохую компанию, утратил связь со своим, без сомнения, славным родом, но, не сомневайтесь, он ее восстановит.

Странные друзья Дрейка, а по сути проходимцы, захватившие его корабль, — персонажи яркие до рези в глазах. Среди них — в совершенстве владеющий соленым морским жаргоном шкипер Амитаб, порывистая и, как мы узнаем после, склонная к неврастеническим выплескам эмоций фройлен Мэй Линг, слабо адекватный (по задумке авторов, видимо, загадочный) Анимал, в течение всей игры сидящий на корточках в мусорном (!) отсеке корабля и наблюдающий, как в шахте, уходящей вниз, покачиваются толстые цепи. Души этих людей и еще двадцати-тридцати «хороших», «плохих» и «очень плохих» героев наполнены странной тягой к каким-то то ли магическим, то ли биотехническим сокровищам. Никто, правда, толком и не знает, что и где искать, и вообще все тускло.

А где же мотивация к кровопролитию, столь необходимая для физически полноценного шутера, коим так старается стать AquaNox 2? Я открою вам секрет: главный отрицательный герой игры — персонаж внесценический. Это сдельно оплачиваемый автор диалогов. Именно его (автора) неочевидная поначалу роль в геймплее заряжает нас разрушительной энергией, ненавистью ко всему сущему и, что главное в action, постоянной тягой к оружию. Жадный до

килобаксов, которыми исчисляются его гонорары, и безжалостный к игроку, не имеющему возможности перейти к следующей миссии, не выслушав 30-40 реплик, он явно стремится поставить печальный рекорд: самые большие паузы между миссиями в шутере. И у этого бессердечного литератора есть все шансы, ведь диалоги, содержащиеся в игре, по самым скромным прикидкам способны под горлышко заполнить два номера межгалактического журнала о подводной охоте «Game.EXE», а написанные в одну строчку, могут опоясать скульптурную группу «Дети — жертвы пороков взрослых», что на Болотной площади, восемнадцать с половиной раз.



Нужно пройти сквозь адскую пучину, чтобы вступить в единоборство с этим черным в зеленую крапинку непонятным существом.

Горы, каньоны и даже композиции из валунов — вариации на тему морского дна очень разнообразны.

Мнение об игре

Сравнивая первую и вторую части игры, Ури «Vader» Пол (Ure «Vader» Paul), сайт www.actiontrip.com, замечает: «Основные девелоперские силы были брошены на улучшение ИИ. Потасовки в AquaNox 2 выглядят не совсем обычным для серии образом: враги наступают небольшими группами, однако каждый из них смертельно опасен при схватке один на один».



Огонь, вода

Когда из всех доступных локейшенов остается подсвеченной только надпись «Док», это значит, что неумело состряпанной квестовой вставке, как и всякой другой муке, скоро будет конец. Снарядить корабль перед боевым заплывом, к счастью, дело нехитрое. Во-первых, есть функция «автоснаряжение», хотя асу подводных сражений, конечно, следует выбирать оружие «под себя». А во-вторых, однажды составленный удачный набор средств уничтожения будет достаточным в 90% миссий, нужно лишь изредка заменять «морально устаревшие» «стволы» на появляющиеся новинки. Следует заметить, что никакого смысла в денежном накопительстве нет — все равно финансов хватит только на то оружие, которое мы и так получаем в боях как трофеи.
Задания, на которые нас посылает «командование», не требуют большой смекалки. Переходящее в скрежет «активное» музыкальное сопровождение подскажет о приближении неприятеля (для реакционно настроенных игроков есть и радар). Держи палец на спусковом крючке и крути головой. Между прочим, в отличие от предыдущей серии, AquaNox 2: Revelation не ограничивает перемещение прицела в вертикальной плоскости 180-ю градусами, и это означает, что даже фигуры высшего пилотажа (в частности, мертвые петли) теперь стали самой обыденной штукой. Правда, наши враги не пользуются никакими хитрыми трюками, да и нас никто не заставляет отказываться от привычной манеры управления, отработанной на десантниках.
Не то чтобы в замену отсутствующей многопользовательской игре, а скорее до кучи, Massive Development соорудила десяток миссий в режиме deathmatch (скрываются за бонус-кнопкой в меню одиночных миссий). Они становятся доступны лишь по мере прохождения игры и представляют собой дуэльные поединки с главными антагонистами герра Дрейка, которые попадаются ему на жизненном пути. Противники — очень талантливые бойцы, сражаться с ними приятно, и никаких диалоговых придатков у рестлинга на круглой подводной арене, к счастью, нет. Одно плохо: разработчики не подумали о создании системы respawn'ов, и бьемся мы не на фраги, а на жизнь. Проиграв такое сражение (а боту порой достаточно пары минут, чтобы «уложить» не слишком умелого подводника), игрок, жаждущий реванша, должен опять загружать весь уровень. Это, признаться, сильно выбивает из боевого ритма. Значит, снова с бородачом Амитабом в подводную кругосветку?

Не просыхая

«Господин Капитан,/ Как печальны наши танцы,/ А все туман да туман,/ Да летучие голландцы.» Все-таки игру можно пройти самозабвенно. Большими глотками из горла. По-нашему, по-боцмански, руководствуясь единственно правильным жизненным кредо, вынесенным в подзаголовок. И не нужно усложнять. Благо процесс стрельбы по движущимся мишеням в AquaNox 2 несуетен и волнообразен. Не в такт покачиваясь, можно медленно двигаться в произвольном направлении и заблаговременно расфокусированным взглядом отслеживать в перекрестии прицела мутно отсвечивающие корпуса вражеских подлодок. Единственный совет перед отплытием: приведите командную строку к следующему виду: «AN2.exe -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice» — и смело погружайтесь. Теперь решением всех проблем будут кнопки F7 (неуязвимость), F8 (невидимость), F11 (победа в миссии).



WarCraft III, обряженный в кильт.

Падал прошлогодний снег

Отметим прелюбопытнейший факт: со времен появления на просторах Интернета демо-версии Highland Warriors — игры, ничего не обещающей, — прошло всего два месяца, но разработчики потратили это время с умом и пользой: не вяжущее лыка чадо отпоили валерьянкой и привели-таки в вертикальное положение. Теперь оно ходит, мычит, что-то соображает.

Александр Металлургический

Стратегия в реальном времени



интерес **4.0**

- сложность настраиваемая
- графика 3,7
- сюжет 4
- музыка 4
- звук 3,5
- управление 4,5

www.highlandwarriors.com
разработчик: Soft Enterprises (www.se-games.com)
издатель: Data Becker (www.databecker.de)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с поддержкой T&L уровня GeForce2 MX или ATI Radeon 7500, DirectX 8.1+, 6x CD-ROM, 850 Мбайт на жестком диске.

Виновата ли в этом муза, представшая перед игрорубами в виде многочисленных актов невербального насилия на родных форумах, или еще какое проявление жизнедеятельности homo habilis — нам не известно, однако констатируем: релизная версия, в отличие от демонстрационной, местами вменяема и даже — не поверите — симпатична.
Трагедия разработчиков состоит в том, что они за все то время, что было потрачено на склеивание готового кода из отдельных байтов в единое целое, так и не смогли окончательно решить, какую же игру делают: серьезную историческую стратегию на манер «Завоевания Америки» или нечто легкомысленное с резиновыми рамками зеленого цвета. В итоге получилась расплывчатая, не имеющая четких жанровых границ масса, компоненты которой не только смешаны, но и взболтаны вопреки всем правилам. Желание усидеть одновременно на двух разновеликих стульях, сопровождаемое трогательными попытками нахлобучить на себя лавры WarCraft, вполне объяснимо, но вот способы его реализации довольно неуклюжи. Куда как очевидно, что до дрессированных эквилибристов Билла Роупера, разговаривающих и поющих на C++ и ассемблере, товарищам из Soft Enterprises еще расти и расти.

Люди в пледах

От Highland Warriors (далее — HW) за версту несет сказками Арины Родионовны вперемешку с «выпьем, няня, где же кружка» — и смех, и грех, и жуткое похмелье поутру. Только что водили курсором за нос 30



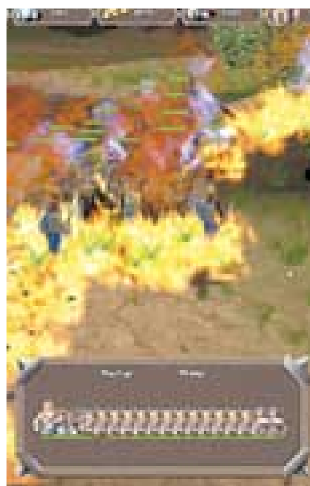
Передача «Наш сад». Тема программы: как уберечь родные угодья от браконьеров...

Доспехи на голое тело при минусовой температуре — тут явно не обошлось без огненной воды. Очень большого ее количества.



рыцарей ужасных, глядь — уже командуем невесть откуда взявшимися ворлоками-экстрасенсами. Подобная сборная солянка выглядит вполне съедобно: тут вам и четыре совершенно исторических кампании, и три усатых-полосатых клана верхом на пони, и английские узурпаторы с суперкоролем Эдуардом, друиды и еще много чего интересного. И все это — в разной степени недоделано, недокручено, не отлажено.

Возьмем, к примеру, формации. Спору нет, полезная штука — горцы без лишних вопросов изображают то клин, то хороводный круг. Теоретически, последний хорош в защите: лучники и



знаменосцы в центре, по периметру — берсеркеры с ледорубами Меркатора. На практике же буйные скотты, чуть завидев на горизонте вражеские юбки, срываются с места в карьер и учиняют страшное. Тем временем лишенные защиты лучники бесславно гибнут под градом тумаков от недоброжелательных соседей. Без постоянного контроля то есть совсем никуда, шаг влево, шаг вправо — и вместо формаций имеем беспорядочную массовку, исполняющую танец с кинжалами. А что вы хотите? Горцы, дикий народ. При звуках волынки теряют остатки здравого смысла.

Баланс юнитов, вечный камень преткновения для разработчиков, является пародией на самое себя. Если отбросить внешние данные и обратиться к статистике, то получится, что лучник и катапульта — это в сущности одно и то же, только лучников делают из еды, а катапульты — из дерева (в логике, вообще говоря, не откажешь). При этом ни те, ни другие, ни какие-нибудь третьи вовсе

Отдельные представители горячего горского племени зажигают в буквальном смысле слова. Танцуют все!

не нужны — классическая шотландская стратегия войны не подразумевает подобных изысков. Два десятка всадников в сопровождении героя отечественной войны по-прежнему без проблем расправляются с полчищами врагов. Стратегия? Тактика? Да обычное мясо.

Зато мы можем — сделайте большие глаза — самостоятельно расположить многочисленные интерфейсные панели в любом порядке, стасовать их в колоду или спародировать мозаику, что украшает стены отдаленных станций московского метлопролетена. Спору нет — бесполезно, но так нравится детям и девушкам, обожающим пазлы…

Белозем

Более всего HW страдает от отсутствия внешнего лоска и ухоженности. Дизайнеру так и не растолковали, что, кроме коричневого и серого, существует еще 65533 оттенка, — зачем ему понадобилось наклеивать на неплохие модели столь насупленные текстуры — полная загадка. Случайный дальтоник, ненароком глянув через мое плечо в монитор, имеет все шансы узреть монохромную картинку. Чье-то, простите, творческое седалище явно просит 20 кубиков антидепрессанта. Или хорошей взбучки — говорят, здорово помогает преодолеть творческий кризис.

Но, если позволите, всего лишь одна зарисовка с мест, благодаря которой игра награждается почетной индульгенцией и освобождается от каторжных работ на сибирском лесоповале. В очередной раз отстроив родной поселок, наладив сельское хозяйство (разработчики все-таки додумались автоматизировать процесс сооружения полей — еще не все прогнило в датском королевстве, факт) и передавив ближайших конкурентов, собственный корреспондент .EXE в средневековой Шотландии уж было заскучал и приступил к муторному накоплению ресурсов для очередной атаки, когда вдруг выпал снег. Сюрприз, сами понимаете, в духе военного коммунизма: холода нагрянули внезапно, без извещений и телеграмм. В результате — сложенные на полку зубы, приросшие к спинам животы и разруха на селе. Развеселили в два счета. Как оказалось, могут, черти. ◘





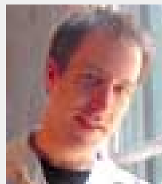
Несколько этюдов на тему Wolfenstein 3-D



1

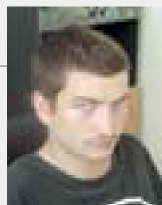
Здравствуйте! Я, человек, пишущий эти строки, какой-никакой, но программист (в том числе и игр). А вы, дорогой читатель, человек, которому, судя по всему, более всего интересно играть в достойные игры. И который, возможно (все-таки вы нашли в себе силы добраться до раздела «Полигон», а это дорогого стоит и очень неплохо вас характеризует — в моих глазах), не против каким-либо образом помочь прогрессу в этом направлении. В смысле — чтобы побольше было игр разных, но хороших. стр.100

Привычка начинать сначала



2

В этом саду бабочки, не боясь, садятся вам на руки — достаточно лишь несколько секунд постоять спокойно. Разноцветный жидкий песок струится прямо с потолка, образуя заводь в сложенных буквой «V» ладонях. Тень начинает гореть ярким пламенем, стая фантастических насекомых преследует несчастных, но все заканчивается, стоит лишь покинуть круг света... стр.106



Четыре схемы

3

Вопросы «как начать?», «какое должно быть управление?», «как развиваться и к чему в итоге стремиться?», «что есть оптимальная структура?» — одни из самых часто задаваемых на девелоперских конференциях и форумах. Конечно, у каждого свой путь, но многие не спешат делиться опытом, что-то рассказывать и уж тем более показывать... стр.108

Бездефектная разработка



4

Обычно на одну игру (собственно разработку и выпуск в shareware-свет) у меня уходит от полугода до двух лет. Я могу продавать продолжения или расширения, но путь выпуска обновлений, что является обычной практикой в других нишах условно-бесплатного ПО, для меня закрыт. стр.114

Несколько этюдов на тему Wolfenstein 3-D

*Вадим Мадгазин**

Здравствуйте! Я, человек, пишущий эти строки, какой-никакой, но программист (в том числе и игр). А вы, дорогой читатель, человек, которому, судя по всему, более всего интересно играть в достойные игры. И который, возможно (все-таки вы нашли в себе силы добраться до раздела «Полигон», а это дорогого стоит и очень неплохо вас характеризует — в моих глазах), не против каким-либо образом помочь прогрессу в этом направлении. В смысле — чтобы побольше было игр разных, но хороших.



Введение в проблему

Словом, я уверен, мы оба выиграем, если будем общаться на этих страницах регулярно. При условии, что это будет гимнастика не для наших языков, но — умов. Да, друзья, для них самых. А у нас их есть? Будущее покажет...

Давайте сначала попробуем определиться, что вам (а главное — мне) интересно будет читать/писать... Итак, предлагаю темы для нашего общения по интересам и, пока ваше мнение мне неизвестно, сам же и отвечу на свои предложения (методом отбрасывания лишнего):

Тема номер 1: «Современные хорошие игры». Гм... немедленно отвергнута мною единолично! Потому что об этом пишут другие многоуважаемые авторы журнала, и куда как лучше, чем это мог бы сделать я.

Тема номер 2: «Хорошие игры вообще». Отклонена тоже, но уже с небольшим лагом. Почему? — см. выше, но если постановку вопроса слегка изменить, получим следующую, вполне приличную тему:

Тема номер 3: «Чем хорошие игры отличаются от всех прочих?» Или, другими словами: как сделать хорошую игру? (Вы заметили, насколько точно это соответствует старинной .EXE-рубрике «Как это делается», которую нас попросили оживить? Между тем это получилось совершенно случайно. Что значит стоящая идея!..)

Ого!! Вот это Тема, верно же?! По-моему, более чем. На ней и остановимся, если не возражаете.

Итак, как будем беседовать проблему? Мое предложение: двигаться к «производству хороших игр» сразу по всем возможным направлениям.

Во-первых, можно шагать сверху вниз, то есть построить, к примеру, Общую Теорию Игр (в том числе Хороших). Каковая пока, по-видимому, отсутствует, но мы, без сомнения, с вашей помощью сумеем заполнить этот вопиющий пробел. Ведь это всего лишь ОТИ (или ОТХИ), а вовсе не ОТО! Разве мы глупее некоего Альберта Э., придумавшего ее? Мы, признаться, тоже получали в школе «двойки». И даже бросали университеты и институты, не так ли (кому что, но лично я бросил аспирантуру)?..

(Гм... Два слова в сторону. Случай из жизни: некий студент, чтобы пройти одну фундаментальную компьютерную игру, взял... академический отпуск. Ага?!. Но это и впрямь реплика в сторону, простите.)

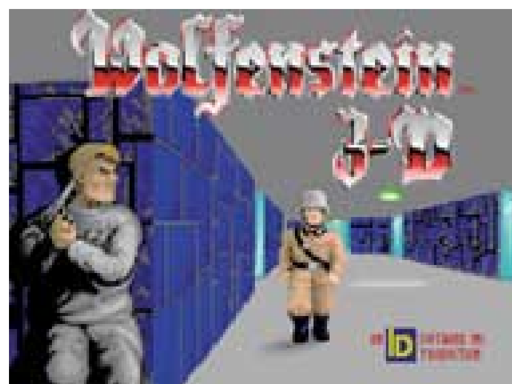
Во-вторых, можно ползти снизу вверх — от хорошей, но частной идеи к хорошей игре или даже игросерии. Будем называть это Частной Теорией Игр (ЧТИ). Есть несколько проектов на бумаге и по крайней мере одна реализация на практике — тот же «Линеоман». Но об этом позже (возможно, много позже).

И в-третьих, можно применить метод Монте-Карло, случайным образом исследуя самые разные аспекты создания игры. Тут нужны хорошие идеи. И без вас мне (или тому, кто придет мне на смену в ведении этой рубрики) — никак. Ибо один человек слаб, а вы (пятьдесят пять тысяч читателей!) — Сила.

Поэтому для начала давайте попробуем ВМЕСТЕ составить некое РЕВО (как, вы не знаете, что такое РЕВО? — ЧАВО наоборот. То есть РЕдко зада-

* Вадим Мадгазин (www.vmGames.com), дебютирующий в нашем журнале в качестве автора, известен вам более чем хорошо. Отличный математик, очень хороший программист, успешный разработчик shareware-игр и игрового ПО для разнообразных мобильных платформ, он стал обладателем Главного приза .EXE-конкурса «Наша игра-2000», представив на суд сурового жюри своего теперь уже легендарного «Линеомана». С тех пор прошло почти три года, но «Линеоман», а нынче и его дети — Coolumns и Falls Classic (см. их дисках журнала!), на наш взгляд, до сих пор никем не превзойдены и являются лучшими в своем жанре и классе. Кстати... знаете ли вы, кто тысячу лет назад придумал название центральной рубрики «Полигона» — «Главное окно»? Вот именно — Вадим, добрый друг журнала...





ваемые ВОпросы. В отличие от вопросов, задаваемых ЧАсто. Почему редко? Да потому что на все ЧАВО ответы написаны лет сто назад. По меньшей мере) и озвучить его ровно на этом же журнальном месте, в публикации, которая будет через месяц (или два-три – как получится).
Короче говоря, с ОГРОМНЫМ НЕТЕРПЕНИЕМ жду от всех, кому небезразличен «Полигон», новые темы и вопросы по адресу: vrm@game-exe.ru. Гарантировать, что немедленная е-реакция воспоследует, не могу, но любое умное и по-настоящему редкое письмо внесет свой вклад в наше РЕВО. Обещаю!**
А теперь – к делу.



Этюд первый: Почему он такой упитанный

Много лет назад, когда даже кустарник белый дерен под моим окном достигал в высоту, кажется, чуть ли не пяти метров, кое-кто там, на другой стороне земного шара, решил поразить мир, сделав первую по-настоящему трехмерную игру, от которой не только дух захватывало, но и (как говорят) голова кружилась... Не буду раскрывать вам имена этих потрясающих джентльменов, но вот о самой игре хотелось бы кое-что сказать. Хорошее можно говорить много и долго, но мы, как водится, начнем с самого плохого. Точнее, не то чтобы с очень плохого, но – как бы с подноготного и, по-видимому, малоизвестного.
Кое-кто из стариков еще должен помнить (ПэЖэ кивает – стало быть, его склероз не самый рецидивирующий), что Игра сия сначала пришла к нам почти нагой, наряженной в единственный shareware-эпизодик, и только затем, сорвав аплодисменты, обзавелась аж шестью одежками-картами... А вот версий так называемого движка (в просторечии «экзешника») этой игры было выпущено не то три штуки, не то пять. Ведь



вместе с наполнением игры разными новыми графическими и звукомузыкальными изысками шла непрерывная шлифовка и самого игрового engine'а.
И, помнится, ваш покорный слуга видел своими собственными глазами, как в одной из самых первых версий оного движка при введении запредельного количества чит-кодов появлялся некий просто восхитительный графический багЪ. А именно: в режиме с отключением клиппирования (когда можно было пройти сквозь любую стену), если стоять в длинном и узком коридоре очень близко к левой стене, глядя вперед примерно параллельно ее поверхности, немного впереди, на высоте головы игрока возникало нечто торчащее из стены – как будто ее же кусок, но вдавленный внутрь коридора!
Отчего это было возможно? Ну как же... Любой простой (а значит – быстрый) алгоритм рендера трехмерной сцены начинает давать большие погрешности при некоторых соотношениях координат и углов. Например, для угла около 90 градусов тангенс стремится к бесконечности, рендер сбивается, и может возникнуть хорошо видимый невооруженным взглядом багЪ. Все это, конечно, можно легко обойти, но на «обходные пути» требуется ВРЕМЯ, а его у наших джентльменов-с-той-стороны-Земли и тогда, и потом (потом – в особенности) было в обрез. Ибо ковали денежку. Игру выпускать надо в срок, и они таки ее выпустили, приняв, насколько я сейчас понимаю, единственно возможное решение.
Они сделали игрока ТОЛСТЫМ. Чтобы он НЕ МОГ приблизиться к стене в чертовом коридоре настолько близко, чтобы багЪ проявился! Потом, конечно, к финальному коммерческому релизу все было исправлено и даже вылизано, но игрок... так и остался толстым, еле пролезающим в двери.
В общем, вот вам, друзья, классический пример того, как мизерная по-

** Как вы, несомненно, догадались, начало каждой следующей публикации Вадим будет посвящать «введению в проблему» (специально для тех, кто читает его колонки впервые), а также приводить некоторые размышления, касающиеся ОТИ, ЧТИ и, конечно, РЕВО. Речь идет о в меру легком, но неординарном (по возможности) анализе игр: их «идейная» часть, отдельные попытки синтеза etc. Возможны даже вкрапления строк программного кода (например, по датчикам случайных чисел)!

грешность в матаппарате игры способна иногда оказать огромное влияние на геймплей. Судите сами: ведь если бы игрок был «тонким, звонким и прозрачным», то противников можно было бы иногда просто расталкивать, что называется просачиваться сквозь них, вместо того чтобы косить их насмерть и бить смертным же боем. Честное слово, прямо бифуркация какая-то с элементами альтернативной истории 3D-шутеров: а что было бы, если б...

Небольшое (почти лирическое) отступление

...Минуло сто лет, по истечении которых попалась мне на глаза передовица неплохого русского журнала «Программист» (не путать с русскоязычным изданием, пробавляющимся переводами с американского английского) под названием «Программисты, пишущие мышкой». Вот основная ее мысль: сейчас благодаря развитию девелоперских инструментов «программировать» может каждый, посидевший несколько дней около компьютера, однако зачастую это приводит к довольно печальным последствиям: падению уровня качества программ и полному выхолащиванию творческой мысли... В общем, автор призывает сначала научиться думать как настоящий разработчик и только потом пользоваться готовыми средствами разработки.

Я разделяю эту точку зрения и рекомендую вам, полигоночитатель, прежде всего позаботиться о заточке главного инструмента девелопера — собственного мозга. Все в этом мире начинается с малого (основной принцип герметизма: что внизу, то и вверху): первые робкие программистские опыты когда-нибудь приведут к профессиональному созиданию игр, но пока что вы — начинающий программист. И именно к вам я и буду обращать свои реплики, стараясь более рельефно представить сухой остаток работы вашего главного инструмента — ее величество ИДЕЮ...

Ну, довольно общих фраз, перейдем к делу.







Этюд второй: Почему он заливается соловьем...

Начало 90-х годов. Ты сидишь перед своим компьютером. И ты обязан — хоть умри — в заранее оговоренный срок выпустить лучшую игровую программу всех времен и народов. Да еще с таким странным названием: Wolfenstein 3-D. И сегодняшняя твоя задача — решить, как будет работать код озвучки игры.

С саундкартами все ясно: будем поддерживать все, то есть и Adlib, и SoundBlaster. Но что будет на тех PC, где звука нет и в помине, а ведь таковых большинство? Гробовая тишина? Ну уж нет. Стало быть, надо использовать PC-спикер (небольшой тихоговоритель, живущий внутри любого персонального). Какие у нас есть методы работы с ним? Стандартный, так сказать, «штатский» вариант — просто подавать короткие свистогудки разной высоты — для НАШЕЙ сверхигры не годится... Есть еще один, «продвинутый», метод, рожденный в тяжелое военное время, а посему трудно переводимый на разговорный язык: переключить микросхему таймера спикера в режим управления длительностью выходного прямоугольного импульса. Если на эту микросхему с высокой и стабильной частотой (килогерц двадцать) подавать цифровые отсчеты звука, то получится широтно-импульсная модуляция, динамический эквивалент аналого-цифрового преобразователя того же SoundBlaster'a, только разрядностью пониже — всего 4-5 бит против аж целых восьми.

Но кроме искажений звука (из-за низкой разрядности преобразования) этот метод имеет еще несколько серьезных недостатков. Это, во-первых, небольшая громкость, так как основная энергия сигнала сосредоточена на ультразвуковой несущей частоте модуляции. Во-вторых, уменьшение производительности ЦП, перегруженного выводом каждого из 20 тысяч отсчетов звука в секунду в довольно медленный порт таймера спикера (в бластере то же самое делает отдельная микросхема прямого доступа к памяти), плюс обычные «тормоза» с аппаратным прерыванием, посредством которого получают стабильную несущую частоту. Наконец, самое неприятное — значительно повышается вероятность зависания программы.

И кому, спрашивается, это надо — тихий звук и медленная работа с периодическими подвисаниями? Это даже «Мелкософту» иногда надоедает, а уж нам — и подавно!***

Что же делать, неужели спикер и наша суперигра не совместны?.. Что делать? — конечно, ДУМАТЬ. И ты начинаешь более активно шевелить мозгами, заранее отказавшись от всех готовых решений.

*** Кто-то из вас, возможно, знает и даже помнит, что в бета-версии замечательно мультимедийной ДОС-оболочки (кажется, она называлась «Вынь-ДОС 3.1») имелся драйвер звука для спикера. А вот в релизе его уже не было. Ибо полевые испытания показали, что слишком большое количество PC-совместимых компьютеров довольно быстро подвешивались им, что называется, намертво...

ОК, давай еще раз: что мы имеем из стопроцентно надежных методов (иные оставим недругам)?

Этот самый (такой сякой и вместе с тем незаменимый) сПИКер может только одно: громко и надежно ПИКать. То бишь издавать однообразно прямоугольный сигнал некоторой частоты и длительности... Но это, повторюсь, слишком примитивно, этому озвучание нашего шедевра никак нельзя доверить... Чем же его можно разнообразить?.. А что если более-менее быстро менять частоту этого звука?.. Тут-то кое-кому (возможно, даже с кое-каким образованием) могла прийти в голову ассоциация: теория FM — частотной модуляции. Второй вариант — практический. Попробуем сделать звук более певучим, применив вибрато по высоте (то есть частоте, к примеру, в районе 3 кГц), а потом — увеличим



скорость вибрации до 20-40-80 раз в секунду. Высокий звук (F=3 кГц) сначала завывающе дребезжит, а затем (уже при частоте модуляции f=80-160 Гц) в нем начинает ощущаться этот самый низкий звук f (басовая струна акустической гитары). И это правильно!

Внимание — ИДЕЯ: подвергнем хорошо слышимый звук F частотной модуляции другим, низкочастотным звуком f, и тогда в спектре сигнала вблизи несущей частоты F возникнут копии этого сигнала f, на слух воспринимаемые как искаженный и обогащенный высокими гармониками сигнал f.

А вот и ее реализация: берем более-менее обычный звучок эффекта (сэмпл), фильтруем (обрезаем спектр выше 80-100 Гц) и подаем его отсчеты раз 150 в секунду на таймер спикера, меняя частоту его генератора в диапазоне от 500 до 5000 Гц (там где он громче сПИКает) пропорционально этим отсчетам. Из различных звучков отбираем те, которые после этой крутой ЧМ-конверсии остались удобослышимыми, — и вперед!

Вот так, скорее всего, и родился этот уникальный соловьеразбойнический голос нашего Вульфа-ТриДе, чуть позже практически без изменений перекочевавший и в другие id-игры — Spear of Destiny, DOOM... Что и говорить, ностальгия чистейшей воды...





Этюд третий: ...и смотрит ясным (немигающим) взором

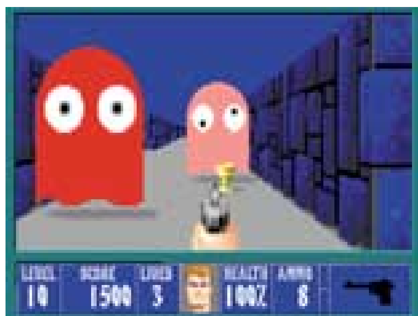
В те былинные времена, о которых мы с вами, дорогой читатель, уже говорили, только деревья были большими (а как подсказывает дорредакция, и кустарники тоже), а вот компьютеры... как бы это помягче... компьютеры были никакими. Маленьким-плохоньким был экран (14' VGA 320x200), маленьким-слабеньким был процессор (AT286 8/12 МГц), бедненьким — звук. И уж очень небольшой и весьма своеобразной была оперативная память — RAM (640 Кбайт + немного сверху), ощутимую часть которой занимал кусок так называемой Дисковой Операционной Системы.

В распоряжении игровой программы свободной памяти оставалось всего ничего: каких-то 300 Кбайт, плюс эти самые «немного сверху» (EMS/XMS), ПЛЮС 256 Кбайт видео-RAM, которые никто обычно не использовал, потому что непонятно было — и зачем, и как... Но когда прижмет, как известно, и незаряженное ружье стреляет (а Паганини играет на одной струне, будто на четырех). А ведь наших игроделов, будущих знаменитостей, к тому моменту ПРИЖАЛО по-настоящему, почти в тиски, то есть с двух сторон (если кто забыл).

Во-первых, суперигре стало категорически не хватать памяти, даже с учетом ее гулькиного... верха. Ведь надо было хранить геометрию и текстуры почти настоящего и почти огромного ТРЕХМЕРНОГО мира!

Во-вторых, на большей части широко распространенного в те времена железа игра работала довольно медленно: шутка ли, она делала трехмерный рендеринг в реальном времени сразу для 64 тысяч пикселей! (Не путать с текселями, вокселями, векселями и прочими разными любовными треугольниками и моногАмными полигОнами...)

Алгоритм рендеринга, разумеется, был хорошо оптимизирован, и если бы вам, читатель, посчастливилось понаблюдать за ним через узкую щелку в потайной дверце (чует мое сердце, когда-нибудь я покажу вам, «Как это делается»), то результат вас несколько огорошил бы... Закулисно: такая ровная на вид картинка рисовалась в три этапа (если только мне не изменяет моя собственная оперативно-постоянная и где-то даже ассоциативная память): а) заливка двух вертикальных половинок экрана двумя же цветами — потолка и пола подземного замка, б) трехмерный рендер — только видимых частей текстурированных стен и дверей — слева направо, в) отрисовка видимых частей плоских спрайтов, с учетом масштабирования. Таким образом, даже при использовании PC-рекордсменов того времени, дававших дышать игре с частотой 30-50 вдохов-выдохов (кадросекунд, fps), без промежуточного кадрового буфера тут было не обойтись. А это — минимум — минус 64 Кбайт из драгоценной области данных основной RAM! А ее и так уже не хватало!





И еще один неприятный штришок. На PC — обыкновенных черепахах — игра давала всего десяток fps, и даже с промежуточным кадр-буфером картинка начинала заметно мелькать (при выводе следующего кадра поверх предыдущего, когда игрок поворачивался или двигался). Между тем не двигаться в шутерах мог, как легко догадаться, только уже совсем неживой не-игрок...

Вот такие пироги с грустно-безысходной начинкой... Что делать? Опять думать. Не уверен на все сто, но не могу удержаться от логичного предположения (назвался HERO — полезай первым в PEKLO): впервые в PC-истории нашим гениальным героям пришло в голову гергениальное же решение, а именно: переключить VGA-контроллер монитора в спецрежим (Mode X), в котором вместо одной появляются аж ЧЕТЫРЕ страницы видеопамяти (Video-RAM). Причем в любой момент времени только одна — любая — из этих страниц может быть сделана видимой (но фоновому выводу данных на остальные страницы это не мешало). Этим решением наши гергении убили даже не двух, но четырех зайцев:

1) отпала необходимость в буфере экрана в основной RAM!

2) исчезли как класс проблемы мелькания картинки!

3) дополнительные 64 Кбайт данных перекочевали во VRAM!

4) не терялось время на копирование готового кадра из RAM во VRAM и ожидание обратного хода луча, рендер шел непрерывно!

Первые три страницы видеопамяти стали использоваться как три буфера рендера, зацикленных в кольцо: 1, 2, 3, 1, 2, 3 и т.д. Когда, допустим, первый буфер содержал готовую картинку и был виден на экране — рендер следующего кадра происходил прямо во второй видеобуфер. После готовности кадра второй буфер ставился в очередь на переключение на него видимой картинки, но не в основном коде игры, а в отдельном процессе — прерывании. Во время обратного хода луча 1-й буфер мгновенно менялся на 2-й, благодаря чему видимым всегда оставался только целиком готовый кадр. После окончания рендера во второй буфер основной код игры сразу же переходил к рендеру следующего кадра в третий буфер, затем он ставился на очередь, а рендер начинался в первом буфере (уже невидимом к этому моменту). И т.д.

Вот и все. Точнее, не все, как должен был заметить внимательный читатель. Осталась забытой 4-я страница видеопамяти. Да, и ее наши хитрецы приспособили — для хранения данных игры, и не просто данных, но графической информации: туда поместили шрифты и спрайты для прорисовки нижней контрольной панели игры с оружием и легендарным гримасничающим Hero. И снова авторы убили парочку куропаток (обильным и вкусным получился обед): сэкономили не только основную память, но и ресурсы процессора, так как копирование этих кусков картинки в буфер рендера текущего кадра происходило внутри видеокарточки...

То же решение — mode X — было использовано и в других гергениальных играх, вплоть до DOOM... А вот их друзья «Еретики», как водится, пошли наперекор прародителям, потому что у них используется одна графстраница и буфер в RAM...

Полагаю, что перечисленные ideи впоследствии могли навести на правильные решения будущих творцов библиотеки DirectX — к примеру, при создании некоторых элементов ее краеугольной части. (А значит, получается, что она, краеугольная, была ПрямоСтянута (DirectDraw)?..)

Вот на этой юмористической ноте моя мысль неожиданно остановилась, и, боюсь, что расшевелить ее теперь будет очень трудно... Ну разве что вы, дорогой читатель, пришлете мне свои признания в лютой любви, а также вопросопредложения по староновым темам, и тогда я буду вынужден вам подчиниться, а значит, напишу еще что-то...

Словом, жду откликов, ибо еще жив и дышу: vrm@game-exe.ru.



Привычка начинать сначала

В этом саду бабочки, не боясь, садятся вам на руки — достаточно лишь несколько секунд постоять спокойно. Разноцветный жидкий песок струится прямо с потолка, образуя заводь в сложенных буквой «V» ладонях. Тень начинает гореть ярким пламенем, стая фантастических насекомых преследует несчастных, но все заканчивается, стоит лишь покинуть круг света...



Продолжение все-таки следует

Это «Сад теней», компьютерная... гм... игра, или, если угодно, интерактивная инсталляция, желанный гость модных художественных галерей и известных музеев. Его придумал и создал Захарий СИМПСОН (Zachary Simpson), человек, который больше не хочет делать игры.

В 17 лет он начал программировать, в 20 устроился в Origin Systems: работал над проектами серии Ultima, затем были Wing Commander, Crusader, BioForge и, наконец, Ultima Online. Прошел путь от рядового кодера до директора по технологиям. В 1995 году покинул Origin, организовав с группой товарищей Titanic Entertainment. Через два года выпустил легендарную (и, мне здесь подсказывают, гениальную) NetStorm: Islands at War, маргинальную RTS, заслужившую награду C-Net «Лучшая игра всех времен, которую никто не купит». Несмотря на блистательную прессу и неплохие продажи, Захарий так и не начал делать NetStorm 2. Напротив, он бросает Titanic Entertainment (который тут же, разумеется, тонет) и отправляется в многомесячное путешествие по миру. Результатом этой поездки становится рождение «Сада теней», о котором мы подробно рассказали в Game.EXE #6'02 («Продолжение не следует», стр. 33).

В разобранном виде перформанс «Сад теней» представляет собой нагромождение компьютеров, проводов, цифровых камер и видеопроекторов. В собранном — это ожившая сказка, которая заставляет взрослых на минуту забыть о технологиях и механизмах (www.mine-control.com). Захарий перестал заниматься КИ, но не разучился смотреть на мир глазами взрослого ребенка. Вооружившись современной техникой, он превратил бесплотную тень на стене в полноправного участника театрального представления, в котором реальность и вымысел неотличимы друг от друга. Разве не то же самое происходит на экранах наших мониторов изо дня в день?..

Мучимые этим вопросом, мы отыскали м-ра Симпсона и пригласили для беседы в модный московский клуб «Полигон». Мы многое узнали о крокете, сладчайшей игре го и роли флирта в решении головоломок. Не удалось нам только одно: убедить Захария вернуться к компьютерным играм.

Искусство быть собой

Game.EXE: Ваша биография обнаруживает интересный факт: кажется, вы никогда не повторяете ничего дважды. У ваших игр, как и ваших идей, нет «продолжений» и «вторых частей». Это случайность или творческое кредо?

Захарий СИМПСОН: Не то чтобы я был против создания «вторых частей»... нет, просто у меня никогда не было шансов продолжить работу над тем, чего больше всего хотелось бы. Я брался за все подряд и участвовал во множестве проектов. Знаете, почему? — потому что по-прежнему считаю свой компьютер игрушкой. Это чувство не оставляет меня с момента, когда я купил TSR-80 в 80-х. Я совершено уверен, что внутри этой коробки таится множество миров, которые только предстоит открыть, — и потому непозволительно топтаться на одном месте.

.EXE: Тем не менее вы нашли в себе силы на время оставить «игрушки». Как и почему это произошло?

З.С.: Я ушел из игровой индустрии потому, что устал от нее. Я бросил все и отправился в странствие по стране, а потом и миру... Впрочем, научившись чему-то, вы уже никогда не сможете этого забыть: ваш мозг продолжает работать, работать и работать, во всем видя новые повороты и постоянно генерируя новые идеи. Сюжеты игр посещали меня постоянно — помимо моей воли. И однажды я понял, что нельзя перестать быть тем, кто ты есть. И сдался.

.EXE: Так родился «Сад теней»?

З.С.: «Сад теней» был изобретен случайно. В одной галерее. Я был на выставке Александра Калдера (Alexander Calder), его удивительные движущиеся скульптуры, т.н. мобили (www.calder.org/SETS/work/work.html), будто бы приглашали ПОИГРАТЬ с собой. Уверен, в этом и состоял изначальный замысел художника — сделать их ИНТЕРАКТИВНЫМИ. Увы, скульптуры Калдера приобрели в наши дни такую ценность, что ни один музей мира не позволит своим посетителям не то что дотрагиваться, но и дышать на них.

Глядя на неподвижные мобили, я почувствовал прилив грусти. Они напо-

минали собаку, сбитую автомобилем. Безжизненная масса, с которой больше никогда нельзя будет играть. Я задумался над тем, как создать объект искусства, с которым посетители смогут взаимодействовать, не опасаясь строгого окрика сотрудника музея. Очевидно, что такая инсталляция не должна иметь движущихся частей, которые можно было бы сломать, украсть или испачкать. Таким образом, я постепенно пришел к идее использования света и видеокамер, а затем была яркая вспышка — и детали мозаики сложились в единую картину. Родился «Сад теней».

Спустя два месяца я вернулся из путешествия и сразу же приступил к созданию прототипа. Это заняло у меня два дня, причем большая часть времени ушла на борьбу с чудовищным DirectShow API производства некоей Microsoft.

.EXE: Как определить границу, отделяющую игру от объекта искусства? Ведь и то, и другое — предмет купли-продажи. Парящие в облаках цитадели NetStorm — это искусство? Летающие бабочки на стене — это игра?

З.С.: Компьютерные игры, без всякого сомнения, являются произведениями искусства. Удачными или не очень. Мое определение искусства широко до полной бесполезности. Мой друг Крис Хекер (Chris Hecker) сказал однажды так: «Искусством является все, что ты таковым считаешь. Однако настоящим искусством является только то, что нравится мне» («Art is whatever you say it is. Good art is whatever I say it is»).

Магия чистого листа

.EXE: Инсталляции «Сада теней» похожи на фокусы иллюзиониста. Вы уверены, что современные люди нуждаются в магии?

З.С.: Артур Кларк заметил как-то: «Все сколько-нибудь продвинутые технологии неотличимы от магии». Выступления иллюзионистов представляют собой ранние формы интерактивного театра. Магические фокусы эксплуатируют извечный людской страх перед неизвестным. Впрочем, на меня они никогда не производили должного впечатления. По своей природе я ужасный скептик. В детстве представления фокусников не вызывали у меня ничего, кроме раздражения. Я знал, что меня обманывают, и хотел, чтобы фокусник немедленно признал этот факт пред всей честной компанией. Я не умел увидеть красоты в их игре. И только став старше, смог по достоинству оценить искусство иллюзионистов. Эти несколько минут, в течение которых ты НЕ ПОНИМАЕШЬ, каким образом устроен тот или иной фокус, оставляют зрителей в удивительном настроении. Это состояние похоже на флирт между мужчиной и женщиной. Вы уже взяли ее за руку, но еще не видели ее в бигуди.

То же и с головоломками. Они приносят удовольствие до тех пор, пока ты не понимаешь, в чем их секрет. Как говорит моя подруга Эмилия, «нет ничего бесполезнее разгаданной головоломки». Создавая «Сад теней», я старался скрыть технологию. Бросив взгляд на стену, люди часто спрашивают меня: «О'кей, ну и как это работает?». Я не хочу ничего скрывать от них, но и раскрывать технические детали мне тоже не интересно, поэтому я превращаю ответ в игру: «Спорим, если вы как следует оглядитесь по сторонам, то сами все поймете?». Печально, что 90% посетителей начинают задавать вопросы, даже не пытаясь найти ответ самостоятельно...

.EXE: Вы получаете удовольствие, загадывая вашим посетителям загадки?

З.С.: Мои инсталляции вряд ли можно назвать головоломками. Мне нравится создавать маленькие реальности, в которых все подчиняется некоей собственной логике и физике. Причем законы эти не настолько чужды нам, чтобы зрители не смогли их постигнуть. Я хочу, чтобы люди осознали себя частью этого маленького мира и научились управлять им. То же самое хотят от читателей писатели-фантасты или от зрителей режиссеры кино. Только в моем случае зрители являются еще и участниками...

.EXE: Ваши работы удивительно дружелюбны, в них нет ни капли насилия. Это не случайность, верно?

З.С.: Насилие так легко совершить... И в реальном мире, и в компьютерных играх. Я устал от него. Вы правы, я хочу видеть свои инсталляции веселыми, счастливыми, полными жизни и горжусь этим. В то же время я не утверждаю, что насилие не может стать темой игры или чего-то еще. Это важная часть жизни, и не только человеческой. Просто тема насилия эксплуатируется в играх столь активно, что давно стала клише, признаком дурного вкуса. Своими действиями я просто восстанавливаю внутреннее равновесие.

.EXE: Вы не боитесь, что ваша работа станет частью большого шоу-бизнеса со всеми вытекающими последствиями? Домашние комплекты «Сада теней», выпуск новых дисков с программным обеспечением...

З.С.: Я совершенно счастлив, что моя деятельность не имеет ничего общего с традиционной развлекательной индустрией. Мне нравятся музеи и художественные галереи — это очень приятные места. Мне хотелось бы демонстрировать свои работы там и нигде больше.

.EXE: А как же популярность? В наши дни редко кого заманишь в музей или художественную галерею.

З.С.: Вы ошибаетесь: множество людей посещают музеи и галереи. Может быть, среди них просто мало покупателей КИ? Вы не думали об этом?

.EXE: Удар ниже пояса! У нас все музеи работают до 18 часов, а мы лишь в 21 уходим со службы... Итак, вы оставили игровую индустрию, но вряд ли совсем забросили игры. Во что-то играете?

З.С.: Совсем недавно я начал играть в го (это фантастическое совпадение! то же самое произошло и с... — **О.Х.**). Это древняя китайская игра — лучшая из того, что я видел в жизни. Я нахожу в ней бездонную глубину и невероятную элегантность. Еще одна любимая игра — крокет, в который мы всей семьей играем во дворе моего дома. Забавно, но на первый взгляд крокет кажется банальным семейным развлечением: домашние выходят на свежий воздух и пинают шары на лужайке. Но стоит вам поиграть чуть дольше, и вы обнаруживаете, что крокет — это сплетение интриг и предательства!

.EXE: Значит ли это, что КИ остались в прошлом?

З.С.: Да, я устал от этого. Устал работать над «еще одной RTS» или «еще одним FPS». Только новое привлекает меня сегодня. Новое, где нет еще четко сформированных представлений о том, как «надо» и как «не надо». Мне нравится работать с чистого листа...

Интервью вел Олег Хажинский.

Четыре схемы

*Виталий Шутов**

Вопросы «как начать?», «какое должно быть управление?», «как развиваться и к чему в итоге стремиться?», «что есть оптимальная структура?» — одни из самых часто задаваемых на девелоперских конференциях и форумах. Конечно, у каждого свой путь, но многие не спешат делиться опытом, что-то рассказывать и уж тем более показывать...



Корпорация MiST land

...И в итоге новая команда так и остается наедине с ворохом проблем, наступая на отполированные грабли стандартных ошибок.

Да, те же вопросы задавали и мы, когда начинали. Сейчас нам нет нужды оглядываться назад, вспоминать, как собирался первый состав, как впервые официально принимал на работу первого наемного сотрудника, как «насильно» увольнял глобально проштрафившегося человека. Да что там, много всего было... А вот спокойно рассказать о тех днях — почему бы и нет? Какие решения прижились, а какие были выкинуты из-за полной непригодности... Надеюсь, небольшая прогулка по пути нашего развития послужит кому-нибудь хорошим подспорьем при принятии собственных решений.

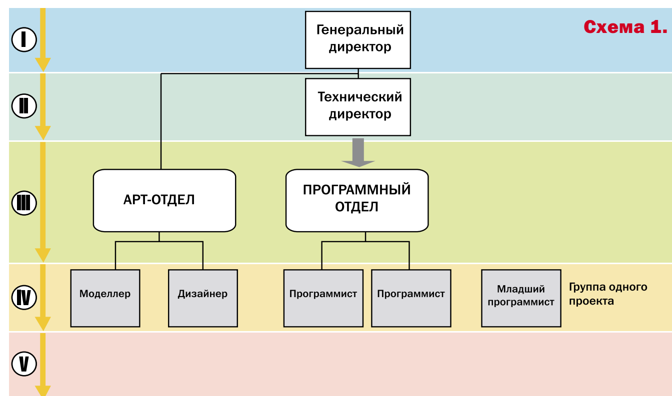
Все, о чем будет говориться дальше, основано на опыте развития «МиСТ ленда» и только его. Вкратце определим, что есть нынешний «МиСТ ленд» в организационном плане. Во-первых, сейчас это уже не только и не столько команда, сколько коммерческая компания, основной деятельностью которой является разработка КИ. Все внутренние отношения базируются на четко выверенной вертикали власти, с разделением на «плоскости ответственности». При этом коллектив делится на отделы, в каждом из которых существует набор должностей, относящихся к одной из категорий. Но об этом чуть ниже.

Начало

Как ни странно, но старт не был самым сложным моментом в нашей жизни. Ведь игры еще не являлись единственным источником дохода, а значит, не было и зависимости от того, что делаешь. Формирование, первичный набор команды — это и есть старт.

Уже в самом начале важно четко определить, кто в команде главный и почему. Еще нет бюджета, еще и управлять-то особо некем и нечем, но уже тогда необходимо разделиться на отделы, с соответствующим разграничением полномочий. Если лидер команды — художник, значит, необходимо найти человека на должность ведущего программиста проекта (технического директора). И наоборот: если главный — программист, то вторым лицом должен быть арт-директор. В команды, формирующиеся вокруг литератора, не умеющего ничего, кроме измышления «сверхигр», я просто не верю. Если кто-нибудь знает подобные случаи, когда такая команда сумела выжить, дайте мне знать. Далее приводится схема (#1) идеальной, с моей точки зрения, команды для старта.

Несколько художников, по одному на направление, при этом каждый должен быть своеобразным универсалом. То есть моделлер обязан владеть ремеслом аниматора, а дизайнер в идеале должен знать основы 3D-программ и уметь рисовать текстуры для юнитов. Должности могут называть-



* Разработчики не любят «выносить сор из избы» и знакомить окружающих с тем, что происходит в их компаниях и невидимо снаружи. И в самом деле: если там все хорошо, зачем делиться с конкурентами опытом, заработанным потом и кровью? А если все плохо, то любая просочившаяся информация чревата ухудшением репутации и быстрым развалом. Именно поэтому так редки случаи, когда умные и опытные люди не боятся честно рассказывать и о темном прошлом, о тех самых синяках и шишках, которые они набили, и о светлом завтра, к которому они уже почти добрались...
Именно поэтому особое .EXE-спасибо Виталию «Напалму» Шутову, лидеру зеленоградской девелоперской студии MiST land (www.mistgames.ru), который раскрыл перед нами интимные детали разработки и управления в его компании.

ся по-другому, не «генеральный директор», а «лидер команды», не «технический директор», а «ведущий программист»... это не имеет значения, главное, чтобы в конечном итоге были сформированы два отдела, занимающихся своим делом, подчиняющихся каждый своему начальнику, один из которых при этом еще и первое лицо в компании.

Как правило, первая технологическая демо-версия, которая и продается издателю, делается силами четырех-шести человек.

Середина

Ощущения от того, что еще вчера ты по вечерам «лабал на коленке модельки», а сегодня имеешь официально открытый проект с утвержденным финансированием, не сравнимы ни с чем. Тебя наконец-то оценили! И не просто оценили, а еще и денег дали. Почти признание... Почти.

В этот момент, на волне успеха, многие допускают первую фатальную ошибку. Так как теперь, казалось бы, «в деньгах проблемы нет» (а после безденежья и беспросветности даже скромный бюджет кажется «неисчерпаемым»), новички пытаются сразу же прыгнуть выше головы, не имея четкой цели развития («ну, типа, чтобы круто все было» все же не цель). К тому же, стремясь как можно быстрее влиться в круг «взрослых» девелоперов, начинают набирать кучу народа, на порой самые немыслимые должности, при этом не задумываясь о необходимости этих «юнитов» и не сильно заботясь о деловых качествах принимаемых.

Первое, что нужно усвоить тем, кто добрался до данной стадии: никогда не создавайте должностей и не принимайте на них людей, если эта единица не имеет четко прописанного плана работы в течение по меньшей мере 80% времени создания проекта. То есть это должен быть именно ясный план, с детальным описанием (что именно и когда будет совершаться данным человеком), а не просто галочка вроде «будет делать модели».

Запомните раз и навсегда: если проект длится год, звукорежиссер целых 10 месяцев будет сидеть и играть в игры, эпизодически отвлекаясь, чтобы погонять какую-нибудь программу для своего удовольствия, либо просто откровенно «левача» на сторону, пользуясь тем, что он не загружен.

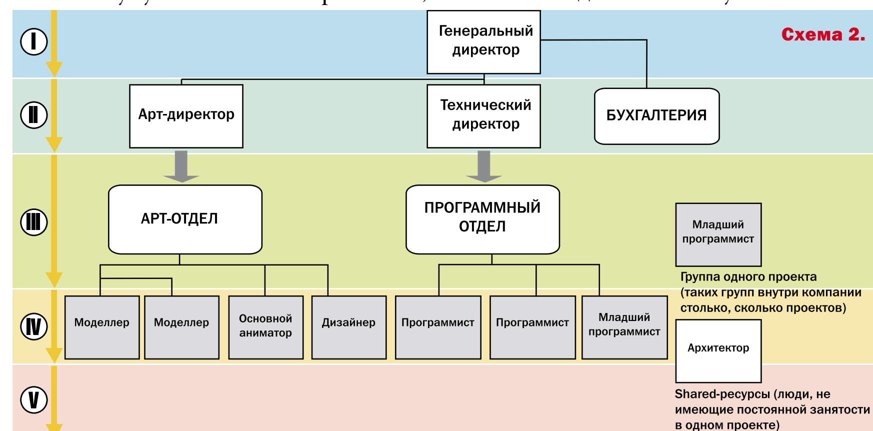
То же самое можно сказать об аниматоре: я не могу придумать ситуации, когда аниматор занимался бы ТОЛЬКО анимациями внутри одного проекта. Что касается звука, он вам, конечно же, понадобится. Но не проще ли в таком случае взять и потратить деньги на заказ на стороне, нежели в течение долгого времени регулярно платить человеку, непонятно чем занимающемуся? Хороший звук для большого проекта, с двухгодичным сроком разработки, собирается за четыре месяца, если этим занимается профессиональный звуковик, а не приятель, долгое время «пинавший балду» на рабочем месте, так как он «рюхает в саундфордже».

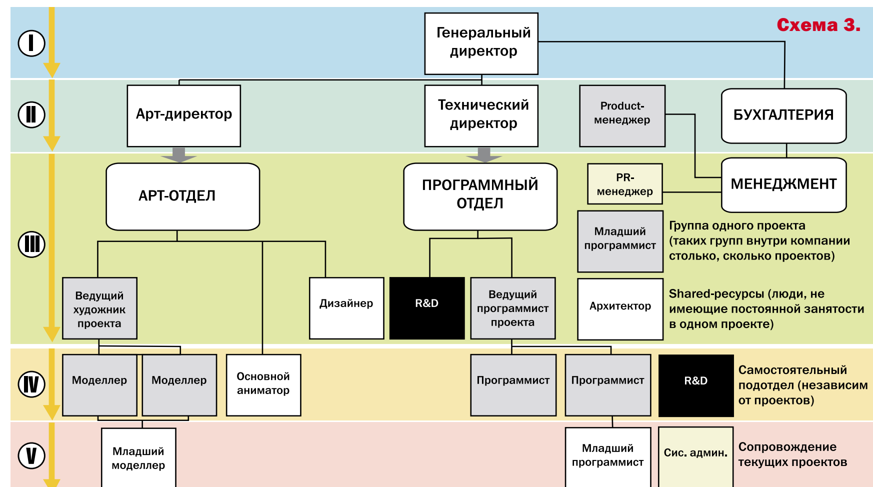
Заказ на музыку также лучше отдать на сторону. Внутрикомандый музыкант возможен только в том случае, если ваш коллектив работает на аутсорсинге, выполняя в том числе заказы по звуку для третьих компаний. Но, пожалуйста, не надо думать, что стоит вам только такого музыканта завести, как на вас со всех сторон посыплются предложения делать звук на заказ!..

Второе: никогда не комплексуйте перед теми, кого принимаете на работу. Обязательно ставьте условием выполнение тестового задания: это первое сито, через которое не пройдут полные неумехи и те, кто «просто так сунулся». Важно брать тех, кому интересен финал работы, конечная игра, а не тех, кому главное — отработать и уйти. Первый звонок о том, что перед вами тот, кто может запросто уйти в самый неподходящий момент, если ему на стороне предложили зарплату на $50 больше, — слишком частое употребление этим человеком на собеседовании словосочетания «перспектива личного развития».

Также стоит задуматься, если человек уже на первом собеседовании начинает заикаться о том, что, мол, было бы неплохо, если бы можно было порой не приходить на работу, а делать все дома, и т.д. Не стесняйтесь назначать испытательный срок. Более того, в случае малейшего недовольства нанятым, в первую очередь его человеческими качествами, гоните его в шею, потому что вместо него тут мог бы работать нормальный сотрудник, и если этот человек уже на стадии испытательного срока портит обстановку внутри коллектива, то дальше будет еще хуже. И еще одно: «сверхспециалистов», для которых «тестовое задание, как и испытательный срок, — личное оскорбление», посылайте сразу, можно даже нецензурно. Они только этого и стоят.

Итак, перед нами схема #2. Это мой идеал команды, делающей один проект на коммерческой основе. Первое, на что стоит обратить внимание: управляющий состав вынесен в разделяемые (shared) ресурсы — то есть они не могут быть целиком заняты работой над проектом. Как минимум половина их рабочего дня должна быть свободной, так как команда не такая уж и малень-





кая, а посему времени на различные организационные моменты будет уходить немало. И не стоит думать, что вы будете исключением (фраза «все и без меня знают, что им делать, поэтому я редко буду отвлекаться на руководство» действительна максимум на два первых месяца). Отдельно стоит отметить, что издатель будет требовать от вас организации юрлица, чтобы можно было заключить контракт, а значит, у вас появится бухгалтерия. Так как в данном случае работы у бухгалтера будет немного, то можно нанять «приходящего», благо компаний, оказывающих такие услуги, более чем достаточно.

Итак, если идеал вашего развития — тихая, почти семейная команда, неспешно делающая свои проекты по одному, то, собственно, на этом ваше развитие и остановится. Может быть какой-то рост, но не более чем «горизонтальный», то есть еще одного художника взять, программиста, но не более. Но плох тот солдат, который не мечтает, да? А посему предположим, что вам повезло, вы выжили, выпустили первый проект, не поскользнулись и не умерли на этой стадии развития, на которой заканчивают свой путь 90% девелоперов, сумевших преодолеть первую ступень...

Почти знаменит

Итак, ваш первый проект... нет, не так: «ВАШ ПРОЕКТ!!!»... все же вышел. Отгремел ли он или прошелестел мышью — это уже не столь важно, вы привлекли к себе внимание издателей и прессы, в вас готовы вложить деньги (ну, если вы не привлекли к себе внимание и в вас попрежнему не готовы вкладывать деньги, то возвращаемся к предыдущей главе и повторяем попытку, хорошенько перед этим подумав, а так ли оно всё нам надо). И теперь ваша команда — самая настоящая компания, вы готовы потянуть уже не один, а два проекта! И первое, что делают многие, — наступают на старые, знакомые, уже почти родные грабли, связанные с раздуванием штата!

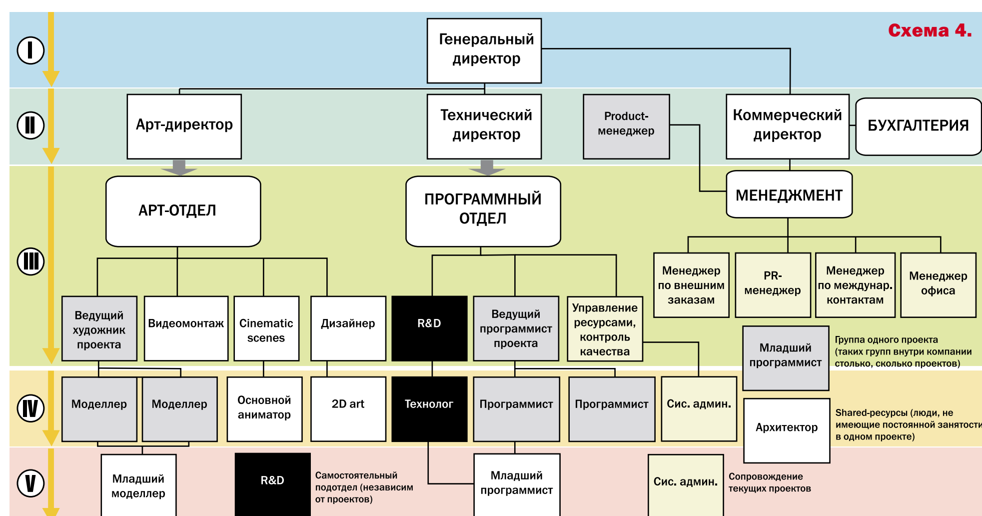
Смотрим схему #3. Два проекта требуют весьма и весьма мощной внутрикомандной перестройки, и в первую очередь — изменения психологии руководства. Ведь еще недавно технический директор был программистом, пусть и главным. Но теперь он именно ДИРЕКТОР. То же касается и художественного отдела. Это значит, что отныне управление будет съедать не просто половину времени, оно будет съедать ВСЕ время. И не стоит заблуждаться на этот счет. Конечно, возможны ситуации, когда просто не хватает сотрудников, чтобы подтянуть «просевший» проект. Но такое возникает, как правило, именно из-за неправильной работы руководителей компании...

Любая компания по мере роста набирает множество лишнего персонала, что всегда в конечном итоге приводит к кризису. Наличие «лишнего» персонала обычно объясняется слабой оптимизацией общих задач, неправильным планированием. Этому подвержены все — и крупные компании, и небольшие фирмы, но сей факт не должен служить оправданием, если вы тоже попали в подобную ситуацию. А потому первое, что стоит сделать, это опять-таки сесть и расписать задачи для обоих проектов, и не просто расписать, а составить график работ. Глядя в него (если только вы все правильно сделали), сразу станет понятно, какие задачи можно скомпоновать так, чтобы похожую работу в двух проектах выполнял один и тот же человек... что в конечном итоге приводит к экономии средств и значительному росту отдачи и полезности для компании этого сотрудника.

Как правило, такие задачи свойственны для «узкоспециализированных» направлений (анимация и дизайн). Но не стоит бросать сразу на два проекта какого-нибудь моделлера или тем более программиста, особенно если проекты довольно сильно разнятся архитектурой и дизайном. Первому будет тяжело перестроиться под другой стиль, в результате при каждом переходе будет теряться темп. Программист же, постоянно участвующий в нескольких проектах, — это вообще из разряда сказок про «чудо-специалистов».

Большое нововведение: ступеней иерархии внутри компании становится пять. Помимо директоров отделов внутри проектов стоит выделить ведущих специалистов (ведущий художник, ведущий программист), их задача — координирование команды своего отдела, занятой в проекте. Кроме того, в данном случае компания уже может задумываться о будущем. А значит, может позволить себе не просто брать на работу «готовых» специалистов, а воспитывать таковых самостоятельно, под свои стандарты.

Таким образом, у нас появляется еще одна ступень — младшие специалисты. Люди, которые берутся на работу, обладая только базовыми знаниями в своей области. Некоторое время к ним присматривается начальство, определяя, в какую сторону направлены способности человека, после чего на него просто спускаются реальные задания из проектов, которые по степени значимости находятся на уровне «желательных» (по себе знаю, учиться, выполняя



реальные задачи, а не надуманные, значительно эффективнее и быстрее, а если при этом еще и деньги платят — так вообще сказка). Главное — не переборщить с количеством «стажеров», потому что в таком случае в определенный момент на объяснения и обучение каким-то вещам будет тратиться слишком много времени.

Еще одно, это уже из разряда желательного. Любая компания обычно должна думать не только о завтрашнем дне, но и о послезавтрашнем. И для того чтобы после окончания текущего проекта не приходилось начинать с нуля, подбирая технологии, перекапывая нововведения и решая, что нужно, а что нет, увеличивая таким образом объем «холостой» работы, стоит ввести должность, которая впоследствии должна стать основой для нового, полноценного отдела. Специалист на данной должности должен иметь самый «модный» компьютер и заниматься проработкой различных технологий, вплоть до создания полноценных модулей, которые в будущем послужат основой для следующих проектов.

Так как проектов несколько, у каждого должен быть свой локальный лидер. Product manager (менеджер проекта) — человек, который знает о состоянии дел своего проекта ВСЕ, знает, где и какие ресурсы лежат, что и когда будет сделано, и т.д., а в случае необходимости может обратиться к руководству с предложением ввести те или иные добавления в проект. Или, наоборот, от чего-то отказаться в силу того, что команда банально не успевает. А в случае каких-то локальных задач, скажем, при срочной необходимости задействовать один из разделяемых ресурсов, может обратиться к руководителю соответствующего отдела для совместного решения о степени необходимости и сроках занятости ресурса.

И последнее о данной стадии. Вы заняты несколькими проектами, к вам часто будут приезжать журналисты, присылать вопросы для интервью, а в ряде случаев вам самим понадобится последовательно «продвигать» информацию об игре, поэтому, скорее всего, вам обязательно понадобится PR-менеджер. Давать интервью впервые интересно. Даже десятое интервью — это весело. Но когда такого рода бесед становится не просто много, а очень много, и большая их часть похожа как две капли воды, то, во-первых, у вас уже просто не будет хватать времени, а во-вторых, скорее всего, пропадет и желание. Сто раз повторять одно и то же — утомительно. И вот тут в дело вступает PR, всегда готовый осветить стандартные вопросы.

Как правило, практика такова: на вопросы «дружественных» изданий отвечает руководитель проекта, плюс лично участвует в показах и встречах, а всеми остальными занимается PR-менеджер. Также в круг обязанностей последнего входит организация встреч и демонстраций, а если надо, привлечение внимания со стороны прессы к команде (от элементарного «не хотите ли написать о нашем крутом проекте?» до организации навороченных скандалов).

Это к вопросу «зачем нужен PR-менеджер в команде разработчиков?», даже если маркетингом занимается издатель. Ведь гейм-девелопмент — тот же шоу-бизнес, с небольшими модификациями, и здесь действуют те же правила привлечения к себе внимания, а потому не стоит поручать такую хрупкую вещь, как «формирование имиджа команды», в мозолистые, черствые руки менеджеров издателя. Таких как вы у них и без того полно, а потому, скорее всего, вы просто сгинете в потоке стандартных, мало кем читаемых и быстро забываемых пресс-релизов. Хотя это отдельная, большая тема...

Итак, мы прошли основные стадии. Если вы все это переживете — то дальнейшие советы и рассказы уже лишены смысла: вы матерый волк, много повидавший в этом сумасшедшем бизнесе, знающий цену себе и другим. А значит, не нуждающийся в дальнейших подсказках.

А был ли Виталик?

Несмотря на подробное изложение, остался еще один вопрос, заданный Game.EXE, но пока не отвеченный: «какова структура вашей компании?»... Что ж, ответом на него служит схема #4. Не могу сказать, что она на все 100% соответствует действительности, но мы к ней стремимся (с поправками на текущую ситуацию).

Пожалуйста, не воспринимайте все это истинной в последней инстанции, у меня не было и мысли ультимативно указывать, как правильно развиваться, а как нет. В конечном итоге у каждого свой путь. Но если то, что я изложил, поможет кому-то избежать хотя бы части ошибок, которые мы вспоминаем до сих пор, значит — все это писалось не зря.

Бездефектная разработка*

Стив Павлина

Обычно на одну игру (собственно разработку и выпуск в shareware-свет) у меня уходит от полугода до двух лет. Я могу продавать продолжения или расширения, но путь выпуска обновлений, что является обычной практикой в других нишах условно-бесплатного ПО, для меня закрыт.

Ошибочка вышла!

Так вот, когда речь идет о новой игре, я должен быть уверен, что она отвечает самым высоким стандартам качества, ведь мои покупатели могут просто не догадаться загрузить обновленную версию. Поскольку большинство КИ живут недолго и зависят от быстро меняющихся технологий, у меня почти нет шансов улучшить уже выпущенный продукт. Чтобы как-то решить эту проблему, я постепенно пришел к некоей системе борьбы за качество, которая в итоге позволила мне значительно улучшить характеристики готовых игр, одновременно сокращая время их создания.

Система бездефектной разработки (кстати, слово «бездефектная» в данном случае не означает «свободная от всех ошибок») — это способ разработки с поддержанием продукта на максимально возможном уровне качества на всех стадиях проекта. «Дефекты» — это те аспекты развивающейся программы, которые не войдут в финальный вариант продукта в том виде, в каком они сейчас существуют. Это широкое определение включает и ошибки, и нежелательные отклонения от конечного результата, а именно: дефектами при создании КИ могут считаться и грубоватая графика, и слишком низкая частота обновления кадров в системе, удовлетворяющей минимальным требованиям, и просто неинтересные уровни...

Базовая идея бездефектной разработки такова: в продукте не должно быть недоделок в течение всего цикла создания. Звучит, разумеется, очень просто, но в реальности встречается нечасто. Обычно мы откладываем серьезное тестирование до финальной стадии проекта, где дефекты и будут выявлены. Замечу: выявлены впервые.

Многие ошибки при этом не обнаруживаются (и не исправляются) очень долго после их реального появления. Чем дольше дефект остается для нас загадкой, тем сложнее его будет исправить. В больших проектах каждая стадия разработки, которую дефект переживает неисправленным, увеличивает стоимость его последующего устранения от десяти до пятидесяти раз. Ошибка, внесенная на стадии дизайна, может стоить в сотни раз дороже, если ее исправлять в момент тестирования.

Общее правило качества ПО

Осознанно концентрируясь на качестве продукта во время всего цикла разработки, вы — только не удивляйтесь — закончите игру быстрее, чем при обычном подходе, когда о потребительских кондициях программы начинают вспоминать перед отправкой готового продукта на магазинные полки.

Да, общее правило качества ПО — улучшение качества сокращает время разработки — несколько противоречит стандартному житейскому подходу, но вдумайтесь: вы серьезно экономите время, уходящее на исправление ошибок и переделку кода, а ведь именно на эти статьи приходится до 50% девелоперского бюджета в крупных проектах. Типичный программист пишет от 8 до 12 строк кода в день, остальные рабочие часы тратя на отладку. Бездефектная разработка сокращает общее время, снижая почти все затраты на отладку.

Как показали исследования, проведенные в NASA и IBM, более совершенная система контроля качества позволяет куда быстрее выполнять проекты. Так, аналитики IBM сделали следующий вывод: проекты разработки ПО с высшим приоритетом качества имеют самые короткие сроки и в них достигается самая высокая производительность труда. Наконец, у таких продуктов лучше продажи!

Десять постулатов бездефектной разработки

1. Подвергайте продукт ежедневному тестированию в течение всего цикла разработки. Исправляйте дефекты сразу же после их обнаружения.

Лучший вариант — ежедневная сборка программы с последующим «тестом на дым». Иначе говоря, в конце каждого рабочего дня компилируйте текущую версию программы и въедливо ее тестируйте. В небезызвестной Microsoft такой подход является строжайшим законом: внушительные команды кодеров ежевечерне компилируют находящиеся в работе проекты, и программист, чей код содержит ошибку, не дающую функционировать всему продукту, рискует тем, что его могут поднять с постели среди ночи — дабы он немедленно решил возникшую проблему. Понятно, что программисту-одиночке, который кор-

* Это третья статья из цикла известного автора shareware-игр Стива Павлины (Steve Pavlina), исполнительного директора и владельца компании Dexterity Software (www.dexterity.com). Из наших прошлых публикаций вы уже знаете, как правильно вести переговоры и плавно переходить к разработке игр как к постоянной работе. Вот тут-то перед вами и встанет вопрос: а как создавать программы не только быстро, но и качественно? На свете существует масса методов разработки, но Стив предлагает свой. Возможно, именно он вам подойдет...

пит над небольшим проектом, проводить «тесты на дым» много проще.

Итак, десять ежедневных минут тестирования — это очень и очень важно, коллеги! Зафиксируете все, что посчитаете дефектами (записи делайте в отдельный список!), после чего дайте себе обещание не трогать код до тех пор, пока не будут исправлены все обнаруженные ошибки. Уловили? Ни строчки нового кода, пока старый не станет бездефектным. И этому — наивысший приоритет!

2. Регулярно просматривайте код.

Когда говорят о повышении качества продукта, то в первую очередь подразумевают тестирование. В действительности же тестирование — одна из наименее эффективных стратегий для поиска ошибок. Запомните: даже самое тщательное тестирование обычно обнаруживает не более 60% ошибок в программе. Более того, существуют определенные типы ляпсусов, которые вообще неподвластны выявлению тестерами. Исследования, проведенные многими крупными разработчиками ПО, показали, что инспекции кода гораздо более эффективны по затратам. В NASA пришли к выводу, что перманентное чтение (да, просто чтение) программ за единицу времени (скажем, один час) обнаруживает почти вдвое больше ошибок, нежели тестирование.

Вывод: добавив несколько сотен новых строк кода в проект, всенепременно посвятите час-другой ЧТЕНИЮ свеженаписанного. Мой опыт говорит, что один час просмотра кода эквивалентен двум или более часам методичного тестирования! Разумно также вести список типов дефектов, которые вы находите, чтобы пользоваться им при следующих «читках». Ну а чтобы отыскать еще больше промахов, привлеките к работе свежего человека.

3. Переписывайте некачественные модули.

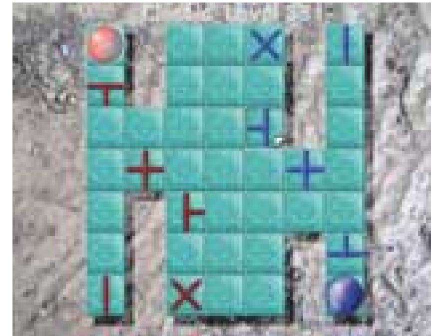
Когда вы обнаруживаете очередную хитрую ошибку, не случалось ли вам мысленно восклицать: «О нет! Только не В ТОМ САМОМ МОДУЛЕ!»? Конечно, случалось. У каждого из нас есть такие модули-монстры, разработанные еще в те времена, когда мы только-только начинали свой путь в профессии. Не бойтесь их — смело, без сожалений, выбрасывайте это детство на помойку. Совсем. Напрочь. И садитесь за новые модули. Пишите с нуля. Часто правильность подхода становится очевидной только тогда, когда вы уже серьезно обожглись на подходе ошибочном. Кстати! Заодно вы обнаружите, что другие, редко проявляющиеся и потому почти неуловимые ошибки исчезнут «сами собой».

Тот же Джонни Кармак, работая над движком для Quake, выдал на-гора несколько десятков (!) вариаций будто бы финального кода. Но единственным и неповторимым, на котором сегодня базируется легендарная игра, мог быть только один...

Дефекты не распределены по коду равномерно, обычное дело, когда 80% ошибок встречаются в 20% программы. К слову, в моих проектах эти 20% чаще всего относятся к работе с железом или драйверами от третьих фирм (DirectX!).

4. Берите на себя полную ответственность за каждую ошибку.

В 95% всех ошибок в работе ПО виноват наш брат программист. 1% дефектов — это аппаратные сбои, а оставшиеся 4% — ошибки компилятора, ОС и других программ. Никогда не отмахивайтесь от потенциальной ошибки, ищите причину любой возникшей аномалии. Когда аппарат, запущенный на Марс, серьезно пострадал от погрешностей в его софте, обнаружилось, что одна из ошибок все-таки показала уши во время



Logication (здесь и далее приведены скриншоты из игр Стива Павлины).

тестирования на Земле, но инженеры сочли ее «временной икотой оборудования». Если ваше оборудование не пьет содовую, оно не икает, так и знайте.

5. Эффективно работайте с изменениями.

Программируя, на ум постоянно приходят новые идеи замечательных функций, которые стоило бы добавить в проект. Коллеги, не поддавайтесь этим мыслям бездумно: тщательно оцените, как то или иное изменение отразится на уже существующем

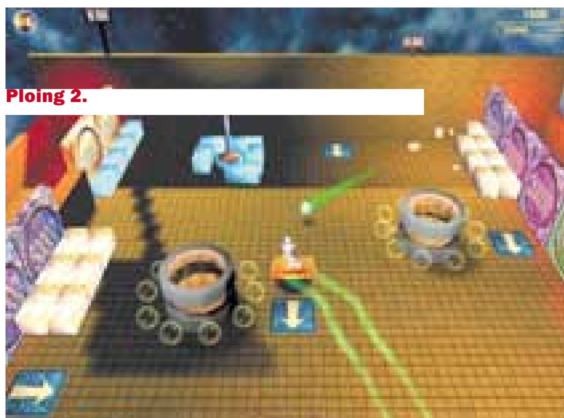


Once Twice Thrice. коде. Паршивая интеграция незапланированных функций — одна из важных причин дефектов.

6. Переписывайте код прототипов.
Иногда бывает полезно на скорую руку создать прототип новой функции, чтобы посмотреть, будет ли от нее толк. Понятно, что «на скорую руку» — это с заведомым снижением качества. Поэтому, если вы в итоге решите, что функция пригодится финальному продукту, но ее код писался абы как, не затруднитесь переписать его заново. Реализуйте ту же функцию с нуля. Прототипы, дожившие до финального продукта, — огромный источник ошибок, поскольку они с самого начала делались по заниженным стандартам качества.

7. Определитесь с целями в самом начале проекта.
Разработчики, сразу же поставившие разумные цели, касающиеся качества продукта, обычно их достигают. Вот и вы определите заранее, к чему стремитесь: хотите ли вы, чтобы ваша игра была быстрой, емкой, богатой на функции, интуитивной в освоении, масштабируемой и т.п. После чего расставьте для себя приоритеты. Так, разрабатывая интерфейс для игры Dweep, я решил, что важнее всего — сделать интерфейс интуитивным для начинающих, быстрым и забавным. Именно в таком порядке. В итоге «междумордие» Dweep не так смазливо, как в других играх, зато куда легче в использовании, очень шустрое и веселое, так что я вполне доволен результатом. В общем, принимая любое дизайнерское решение, помните о списке целей. Напротив, не имея такого списка, приготовьтесь мириться со случайными результатами...

8. Не торопитесь при отладке.
Около половины всех исправлений делаются сначала... неправильно. Часто при этом возникают еще и новые ошибки! Никогда не экспериментируйте, просто меняя «x-1» на «x+1» и наблюдая, не снимет ли это симптомы проблемы. Крепко подумайте сначала, постарайтесь найти настоящую причину ляпсуса. Тысячу лет назад, в бойскаутские годы, я отвечал в походах за тушение костра. Так вот, наш руководитель иногда проверял мою старательность, заставляя... совать руки в угли. Словом, я очень быстро научился окончательно и бесповоротно тушить даже самые большие костры.
Когда вы обнаруживаете ошибку, это значит, что ваш код горит ясным пламенем. И пока дефект не исправлен, любой добавленный код лишь подбрасывает в огонь дрова. Как только вы находите ошибку, бросьте все остальное, займитесь ее исправлением и не двигайтесь дальше, пока не будете на 100% уверены, что ваша поправка верна. Если же вы, мой ленивый коллега, не находите достаточно времени, чтобы сделать все как следует ЗДЕСЬ И ТЕПЕРЬ, то, скажите на милость, когда вы найдете еще больше времени, чтобы переделать работу?!.



Ploing 2.

9. Относитесь к качеству кода так же, как к качеству продукта в целом.
Оцените общее качество своего кода по шкале от 1 до 10. Когда я впервые сделал это, то поставил проекту с 30 тысячами строк «четверку». Я переписывал самые ужасные куски программы до тех пор, пока не поднял общую оценку до «восьми». Это было одно из самых лучших вложений трудозатрат, которые я когда-либо делал, поскольку с того момента я смог добавлять новые функции вдвое быстрее, чем раньше. Качество кода очень четко коррелирует с общими кондициями продукта. И вы, не сомневаюсь, с легкостью обнаружите (как это сделал я), что ваш самый продаваемый проект получит от вас же самые высокие оценки по качеству кода.

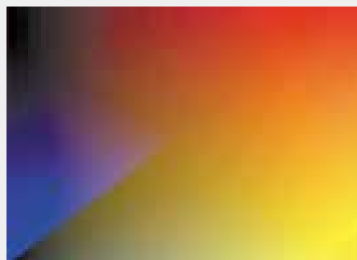
10. Учитесь на каждой ошибке.
Постоянно анализируйте, почему появилась та или иная ошибка, пробуйте понять, в чем здесь дело — быть может, корень зла в методе разработки, который вы применяете?.. За годы я приобрел множество полезных программистских привычек, позволяющих избегать самых распространенных ошибок, прежде так досаждавших мне, — выработанный стиль программирования делает физически невозможным их появление.

Каждое из этих правил отражает простейшую концепцию, но их суммарная польза огромна. Вы достигнете лучшей видимости и предсказуемости процесса, избегая ситуации, когда проект «готов на 99%» в течение «последних пяти лет разработки». Повысившееся качество сделает ваши игры более дешевыми в поддержке и доработке. Вы будете проводить меньше времени, отлаживая старый код, и больше — создавая новый. А самое главное — писать качественный код просто быстрее, чем напичканный ошибками, поэтому вы сэкономите кучу времени.
Если вы никогда не работали над проектами, руководствуясь «бездефектной философией», одно ее введение позволит вам сократить время создания проектов процентов на 30, одновременно улучшая качество продуктов.

Перевод с английского Господина ПэЖэ.



Western Digital Caviar WD1800JB: Приятно, когда самый быстрый диск оказывается одним из самых малошумящих и даже греется вполне пристойно — до 46 градусов. Однозначный наш выбор.



Табель о рангах

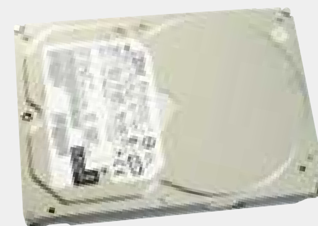
1

Что есть идеальный игровой бенчмарк? Должен ли он быть максимально приближенным к жизни, подобно тестам, вычисляющим средний уровень кадросекунд за время прогона деморолика на движке какой-либо реальной игры? Или, напротив, истинную картину отражает лишь беспристрастная «синтетика», вроде предельных тестов из DirectX SDK? А может, наш выбор достанется некоей «полусинтетике» наподобие тестпакета 3DMark XX? *стр. 118*

Постоянство памяти

2

Прошли те времена, когда свежеобъявленная линейка бюджетных винчестеров обгоняла high-performance-диски полугодичной давности по большинству тестов. А новая высокооборотная серия настолько убедительно втрамбовывала в грунт предыдущую, что казалось — смени диск, и Windows будет загружаться быстрее, чем успеет прогреться монитор. *стр. 122*



IBM (Hitachi) DeskStar 180GXP
Старшая модель в линейке, кроме собственно емкости, отличается от младших объемом буфера. Не пожалели 8 Мбайт для гиганта! Плотность записи типичная для нынешних дисков — 60 Гбайт/пластина.



Samsung SpinPoint V60 SV1204H
А вот, что могут сделать 60-гигабайтные пластины в «бюджетном» секторе! Отставание от 7200-оборотных дисков на «синтетике», конечно, велико. Но!..



Табель о рангах

Дмитрий Лаптев



Что есть идеальный игровой бенчмарк? Должен ли он быть максимально приближенным к жизни, подобно тестам, вычисляющим средний уровень кадросекунд за время прогона деморолика на движке какой-либо реальной игры? Или, напротив, истинную картину отражает лишь беспристрастная «синтетика», вроде предельных тестов из DirectX SDK? А может, наш выбор достанется некоей «полусинтетике» наподобие тестпакета 3DMark XX?

Игромарк

На первый взгляд ответ очевиден: «игровое железо» покупается для игр (кажется...), следовательно, и первостепенный интерес представляют игровые же тесты. Но не будем спешить с выводами, ведь и проблем здесь немало:

а) Далеко не все игры имеют тестовый режим, а среди тех, что имеют, лишь единицы представляют собой долговременную игровую ценность. Если же игра, несмотря на всю свою высокотехнологичность, сама по себе уже «не жива», то ее участие в тестах может быть оправданно только в двух случаях: либо ее движок до сих используется в свежих проектах (Quake 3 — хрестоматийный пример), либо она характерным для своего игрового жанра образом нагружает железо и ничего интереснее (да еще и с «бенчем») нет и в помине (симулятор Comanche 4).

б) Если оценку надлежит поставить не всему компьютеру, а отдельным его компонентам, приходится заботиться о том, чтобы игра «упиралась» именно в скорость испытуемого девайса, а не тестовой платформы. Следовательно, графические настройки приходится выставлять с умыслом и искусственно усиливать (ослаблять) не участвующие в тесте компоненты. Все это в равной степени снижает ценность абсолютных значений измеренных кадросекунд (вероятность того, что кто-то будет играть на таких же настройках и в аналогичной конфигурации, исчезающе мала).

в) Игры, как и любые программы, могут иметь свои «странности», обыкновенно объясняемые тем, что у разработчиков нет возможности (и желания) одинаково тщательно отлаживать и оптимизировать свой продукт под все существующие видеокарты, процессоры и пр. Поэтому объективного теста на основе единственной игры по определению быть не может.

г) Измерения fps в любой, приглянувшейся из общих соображений игре утилитой Fraps, к сожалению, для серьезной оценки не годятся (хотя сама по себе программка любопытная, рекомендую). Результаты неточные, нестабильные, не говоря уж о том, что для повторяемости условий теста игра должна хотя бы позволять записывать (проигрывать) деморолик на своем движке.

Настроечная таблица

Тогда, может быть, перейти на «синтетику»? Мы обогатимся массой всеразличных сведений — к примеру, о том, что блок T&L некоей видеокарты вдвое быстрее генерирует треугольники в сцене с одним рассеянным источником света, нежели аналогичный блок карты-конкурента; зато последняя на четверть шустрее закрашивает экран в режиме трилинейного текстурирования при использовании четырех комплектов текстур размером 512x512 точек. И далее в том же духе! На предельных тестах можно детально изучить карту и получить ворох итоговых диаграмм, причем даже близкие конкуренты по отдельным позициям будут различаться в разы.

Кроме шуток, проанализировав все это, можно будет составить полное впечатление о сильных и слабых сторонах конкурирующих карт (естественно, речь не только о видео, искусственные тесты есть и для процессоров, и для памяти). Можно ли, исходя из этих данных, отсортировать список подопытного железа по параметру «игропригодность», вовсе избежав поруганных выше натурных тестов? Нет. То есть теоретически — можно, но для этого придется прежде изучить, каким образом каждый из предельных параметров влияет на производительность в реальных играх, хотя бы на примере тех же игротестов. И есть подозрение, что одним экселевским талмудом для конвертирования попугаев в кадросекунды дело не обойдется. Зависимость явно нелинейная, и со временем ее приходится корректировать (общеизвестный пример: по мере вхождения в обиход шейдеров ускорители, ими не владеющие, заметно быстрее стали терять ценность, несмотря на прочие достоинства).

Житейский опыт подсказывает, что сочетание максимума достоинств при минимуме недостатков, называемое также «золотой серединой», непременно должно быть. «Полусинтетика» — 3DMark, не так ли? Самостоятельно вычисляет итоговый рейтинг, а в наборе тестов подобраны и фрагменты из реальных движков, с упором как на старые, так и новые функции, а также базовые синтетические испытания. Все хорошо, но у единственного отраслевого стандарта, коим и является 3DMark, именно в силу «единственности» есть свои уязвимые места.

В описании готовящихся к выпуску GPU уже стало правилом приводить ожидаемый рейтинг по 3DMark 2001SE. Причем не только в пресс-

релизах, но едва ли не в техзадании на разработку самого чипа! А каких чудес способна натворить оптимизация, даже честная, без ущерба для качества, мы хорошо представляем по фирменным демороликам от производителей железа. Они резво крутятся даже на позапрошлогодних видеокартах, тогда как игры до сих пор не достигли сравнимого визуального уровня. Понятно, что тестовый пакет от «посторонней» компании не демка собственного производства и сбить его с толку сложнее, но ориентироваться в тестах на один лишь 3DMark опрометчиво.

Самый свежий случай грубой фальсификации связан с видеокартами на чипах SiS Xabre. По всем тестам успехи их более чем скромны, и лишь 3DMark 2001 (да второй «всеобщий эквивалент» — Quake 3), кажется, исправляет положение. Но, как выяснилось, если искоренить само название «3DMark 2001» из кода программы, результаты... резко падают, точнее — приходят в согласие с остальными тестами. А изображение слегка хорошеет: становится четче и глубже (но ненамного, чтобы разница бросалась в глаза и исходно была причиной неудовольствия). Видимо, драйвера видеокарты, обнаружив заветное имечко в теле запускаемого .exe, сдвигают баланс между скоростью и качеством в «нужную» сторону. Впрочем, подкладывая магнит под компас, можно и самим нарваться на неожиданные последствия. В том же отчете по Xaber'ам наблюдательные мы не могли не обратить свое пристальное на колонку «Vertex Shaders». Почему, спрашивается, скорость у 400-й модели по версии этого теста ниже, чем у 200-й, а 600-я проигрывает обеим предшественницам (да и простой разгон — подъем частоты чипа, как оказалось, гарантированно приводит к торможению!)? Теперь ясно почему...

Выбранные тесты

Ответ, конечно, был известен заранее: идеального бенчмарка нет. Поэтому и приходится пользоваться подборкой из нескольких «неидеальных», компенсирующих необъективность друг дружки по отношению к объекту тестирования.

В своих отчетах мы обычно ограничиваемся кратким упоминанием собственно тестов. Что, пожалуй, несправедливо. Поэтому, пользуясь случаем, хочу передать привет... тьфу, представить вам наших закадровых тружеников. А заодно ответить на вопрос, как активировать тестовые режимы в играх (приходят такие письма периодически). Прощу прощения у тех, кому данные сведения давно известны или не интересны.



Серьезный тест из Serious Sam.

Quake 3: Arena (а также Return to Castle Wolfenstein, Jedi Knight 2 и прочие игры на Q3-движке)

Quake 3 — прирожденный бенчмарк, зависящий от всего: процессора, видеокарты, скорости памяти, живо откликающийся на практически любые железные изменения. Измерения точные — двух-трех запусков достаточно для получения достоверной оценки. Личная благодарность от имени всех тестеров за рекордную скорость прогона теста.

Классический тест — demo001 — запускается так:

Клавишей «~» вызываете консоль и командуете:

```
timedemo 1
demo demo001
```

Результаты — см. там же, в консоли.

Для тестирования в Return to Castle Wolfenstein предварительно надо установить какое-нибудь мультиплейер-демо, лично мы пользовались Checkpoint (www.3dcenter.de/userbench/rtcw.php).

Serious Sam: The Second Encounter

В этой игре даже больше тестовых средств, чем кажется на первый взгляд (все доступно через тильду и консоль):

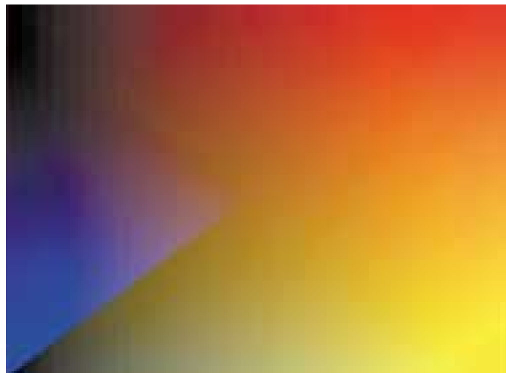
Benchmark () — команда запускает ряд синтетических тестов на скорость закачки текстур видеокартой, скорость заполнения экрана (Fillrate), производительность геометрического блока.

dem_bProfile=1 — а после этой команды можно запустить из меню любое стандартное или самостоятельно записанное демо и получить наши обычные результаты среднего, минимального и максимального значения fps за время его прогона. Тест, кстати, желательно повторить хотя бы два раза, а для получения достоверного минимального значения — не меньше 3-4 раз (естественно, в итоге берется среднее арифметическое).

Единственное замечание: игра явно тяготеет к платформе Intel + nvidia, хотя в свое время считалась (да и была) парадным тестом для Radeon'ов предпоследнего поколения, благодаря обоюдной и эксклюзивной поддержке трех текстурных блоков на каждом пиксельном конвейере. Игра поддерживает оба популярных API: DirectX и OpenGL (во втором случае скорость обычно выше).

Comanche 4 Benchmark Demo

Аркадный вертолетный симулятор под DirectX с мощной нагрузкой на центральный процессор (что, вообще говоря, для авиасимуляторов характерно), шейдерной водой, кубическими текстурами окружающей среды и прочими прелестями.


Эстетика синтетики.

Для тестирования, кроме собственно игры, нужно установить бенчмарк (см. его на нашем DVD в разделе Utilities). Результаты отменно стабильны, и, если во время теста никакой побочной фоновой активности не случилось, можно верить первому же замеру.

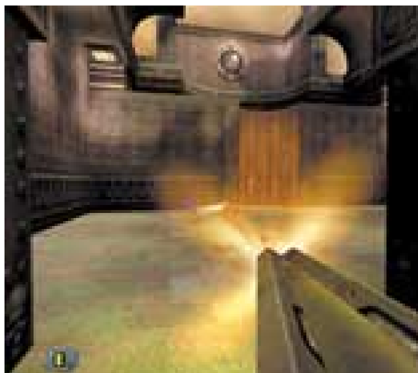
Dungeon Siege

Также требуется внешний бенчмарк (см. там же – на новом .EXE DVD!). Настройки графики меняются посредством отдельной утилиты – DSVideoConfig. Результаты аккумулируются в файле с неожиданным названием – fps.txt, где дописываются к развернутым отчетам по предыдущим тестированиям (к счастью, помечаются датой-временем).

Тест в норме дает небольшой разброс результатов, но иногда они оказываются совершенно неожиданными (сильно завышенными). По правде сказать, стоило бы от него отказаться, что мы и сделаем, когда материнский жанр делегирует альтернативного кандидата.

Unreal Tournament 2003

Еще один распространенный тест. В папке Benchmark предустановлены две группы файлов. Первая – с названиями botmatch-<название уровня>.bat – предназначена для тестирования процессоров; вторая – flyby-<название уровня>.bat – для видеокарт. Процессорные тесты прокручивают статичное демо с упором на обсчет физики и искусственного интеллекта, и для чистоты эксперимента разрешение экрана лучше максимально занизить. В видеотестах ботов нет, а постоянно меняющаяся картинка (облет уровня) заставляет трудиться исключительно видеокарту. Ясно, что такой разделенный подход


Узнаете дедушку всех игровых тестов?

снижает ценность UT2003 как игрового теста, зато повышает – как синтетического.

Разрешение и прочие настройки для разового испытания можно выставить предварительно в самой игре, а можно и вбить их прямо в bat-файлы. Результаты пишутся в log. Желательно прогонять тесты по нескольку раз, отбрасывая явно заниженные и завышенные результаты.

Игра поддерживает и DirectX, и OpenGL. По умолчанию используется первый API, а переключиться на второй можно, сменив в файле UT2003.ini строки

```
RenderDevice=D3DDrv.D3DRenderDevice
;RenderDevice=Engine.NullRenderDevice
;RenderDevice=OpenGLDrv.OpenGLRenderDevice
```

на такие:

```
;RenderDevice=D3DDrv.D3DRenderDevice
;RenderDevice=Engine.NullRenderDevice
RenderDevice=OpenGLDrv.OpenGLRenderDevice
```

Вся соль здесь, само собой, в точках-с-запятой.

AquaNox 2: Revelation

У этой игры есть некоторые шансы попасть в тестовую обойму, хотя они ниже, нежели у AquaNox 1 (некогда в единственном числе демонстрировавшей нам прелести новых технологий). Нынче поддержкой шейдеров, неподъемной геометрией, многомегабайтным объемом текстур уже никого не удивишь, а будет ли игра «создавать характерную для жанра нагрузку на железо», а тем более сама представлять игровую ценность, пока под вопросом (имеющийся в распоряжении редакции немецкий релиз пока до меня не добрался).

DOOM III

В данном случае с шансами все в порядке, но, как уже отмечалось, «утекшая» альфа-версия слишком явно тяготеет к старшим видеокартам из линейки ATI. Отчего даже прошел ничем не подтвержденный слух, будто «краже» способствовали сотрудники ATI, на правах разработчиков сопутствующего железа получающие копии новинок заблаговременно. Не исключено, что уже в текущих версиях дисбаланс устранен, а к финалу и вовсе все будет летать даже на MX'ах (гм... слегка загнул, признаю).

«Синтетика»

Специализированные бенчмарки учету не поддаются. Их много (см., например, на www. benchmarkhq.ru), хотя пик популярности «синтетики» уже в прошлом и многие тесты из тамошнего списка морально устарели. Поэтому в сухом остатке – не нуждающийся в представлении 3DMark (мы неоднократно клали его на свои диски), убойно шейдерный CodeCreatures Benchmark Pro (см. новый DVD), да местами еще не потерявший актуальности Vulpine GLMark.

Рекомендую также взглянуть на работу графических движков, действующих по принципу трассировки лучей: RayTrace и, особенно, RealStorm (оба есть на диске!). Оба движка подходят в качестве тестов, дико нагружающих процессор. Да, скорость рендеринга пока невелика, а разрешения сверх 800x600 даются с трудом. Но учтите, что эти тесты абсолютно не задействуют «видеоускоряющих» функций GPU, вся картинка обсчитывается в реальном времени центральным процессором. А качество проработки теней и освещения уже сейчас местами пробивает на положительные эмоции.

Комментаторы с сайта www.wineworld.ru укрепляют нас в мнении, что получить идеальный бенчмарк непросто: «Бенчмарк (Benchmark) – марка ржаного американского несмешанного виски. Производится с использованием отборной кукурузы. Бенчмарк выдерживается не менее 6 лет в новых бочках из белого дуба. Обладает великолепным вкусом и ароматом. Крепость – 47%».

Постоянство памяти

Дмитрий Лаптев

Прошли те времена, когда свежеобъявленная линейка бюджетных винчестеров обгоняла high-performance-диски полугодичной давности по большинству тестов. А новая высокооборотная серия настолько убедительно втрамбовывала в грунт предыдущую, что казалось — смени диск, и Windows будет загружаться быстрее, чем успеет прогреться монитор.

Кризис жанра?

Сейчас развитие идет эволюционно и даже с ленцой. Стабильно растет лишь плотность упаковки битов в магнитном покрытии дисков: к примеру, запредельный 160-гигабайтный объем может быть набран всего из двух пластин. С увеличением плотности обычно возрастают линейные скорости считывания и записи (но при условии, что теснее стали записываться данные на дорожке; если же на диск просто втиснули больше самих дорожек — ускорения ждать неоткуда). Приятно, что даже самые «громкоголосые» диски нынешнего поколения звучат ненавязчиво, а к тихим уже можно без натяжки применять определение «бесшумные». Прогрессирует ударопрочность: включенный диск можно без вреда и ущерба трясти в руках и даже ронять плашмя, хотя нельзя сказать, что механическая прочность позарез необходима полноразмерным винчестерам. Разве что порадуются любители носить все с собой.

Между тем кое-какие достижения, уже давно доступные в элитном классе SCSI-дисков, совершенно откровенно зажимаются винчестеромейкерами до лучших времен. В частности, упорно ходившие в прошлом году слухи, что Seagate вот-вот выпустит IDE-диск на 10000 об/мин, так и не подтвердились. Еще одно огорчение вызывает реальное (а не обещанное в спецификациях) среднее время поиска дорожки. Оно застыло на уровне 12-15 мс, достигнутом бог весть когда! Более того, у новых дисков поиск часто оказывается медлительнее прежнего. Что, конечно, объясняется кучей объективных причин и, в частности, сложностью выискивания нужной дорожки в условиях все более высокой их концентрации на диске.

Но, думается, объективная причина неспешного прогресса у такого ходового товара, как недорогие винчестеры, в другом. Ими с некоторых пор стало совсем невыгодно заниматься! Мы привыкли, что компьютерное железо неуклонно дешевеет, но что справедливо для микросхем, не работает в случае с механикой. В результате год назад мы потеряли двух испытанных бойцов — Fujitsu и Quantum, а совсем недавно из игры вышла IBM. Последняя, к счастью, покидает нас не окончательно, лишь передает свое дисковое подразделение компании Hitachi, ранее занимавшейся исключительно винчестерами для ноутбуков, но сейчас вознамерившейся выступить и с полным IBM'овским спектром — от дюймовых «микродрайвов» для фотокамер до серверных дисков на 15000 об/мин. Правда, будет ли она в будущем развивать особенно интересующую нас линейку DeskStar, пока не известно. Оставшихся дископроизводителей назовем поименно: Maxtor, Western Digital, Seagate и вездесущая компания Samsung (пока способная на равных правах побороться только в секторе бюджетных 5400-оборотных дисков). В качестве антикризисной меры все они (кроме «Самсунга») прошлой осенью синхронно урезали гарантийный срок на IDE-винчестеры до года. Против уже ставших привычными трех лет. Обидно.

Но ни слова больше об экономике! Тем более что не все так плохо: за отчетный период все избежавшие мора компании обновили свои перформанс-линейки. Выпустили дорогих монстров вплоть до 200 с лишним Гбайт живого веса. Подготовили Serial ATA-версии последних моделей (по слухам, даже продаваемых уже где-то в Японии), ожидающих исключительно одного: широкого распространения материнских плат с ответными SATA-колодочками.

Как уже не раз отмечалось, нынешнего параллельного интерфейса Ultra ATA с максимальной пропускной способностью 100-133 Мбайт/с хватает сверх головы даже самым лучшим дискам (лишь подбирающимся к скорости чтения порядка 60 Мбайт/с на самых быстрых, внешних, дорожках). И теоретическая способность Serial ATA прокачивать до 160 Мбайт/с едва ли чего добавит на практике. Хотя сам по себе последовательный интерфейс, безусловно, удобнее параллельного — узкие шлейфы не будут более занимать место в корпусе и мешать вентиляции, их нетрудно сделать экранированными, заботясь об «электромагнитной экологии». А компактные и дешевые разъемы — просто находка для ноутбуков.

Но совершенно ясно, что желающих менять материнскую плату, а тем более покупать внешний контроллер, ради таких виртуальных благ почти не найдется. Поэтому ждем, когда переход произойдет естественным, эволюционным путем. Дорогие матплаты уже снабжаются интегрированным SATA-контроллером, а в ближайшее время он неизбежно пропишется в южном мосту большинства чипсетов.

Песочница

Несмотря на то что бюджетные винчестеры с частотой 5400 об/мин — не самый интересный объект для тестирования, хотя бы назвать достойные внимания модели и можно, и нужно. Конечно, быстрый диск делает компьютер «отзывчивее». Секундная экономия на загрузке ОС, программ, игровых уровней едва ли сложится даже в час рабочего времени за год интенсивной жизни, но она почти всегда чувствуется безо всяких секундомеров. Тем не менее, если приходится жестко выбирать между «правильным» объемом и высокими оборотами, первое предпочтительнее (да, 60-80 Гбайт — это уже объективная необходимость).

Рассчитывать же, что игра сможет без катастрофического ступора подкачивать текстуры с диска, не приходится в любом случае. И если достаточные на все случаи жизни 128 Мбайт на борту хорошей видеокарты пока стоят недешево, то хотя бы нарастить оперативную память до 256-512 Мбайт давно не составляет проблемы (а компьютер с медленным диском и большой памятью у своего антагониста выиграет на счет «раз», безусловно).

А вот и претенденты:

Maxtor DiamondMax 16 — серия 5400-оборотных винчестеров, с плотностью записи 80 Гбайт на пластину, доступные емкости — 60-160 Гбайт. Шум вращающихся дисков у всех нынешних 5400 об/мин-моделей заглушается даже самыми тихими кулерами, обслуживающими системный блок. Стрекот головок прослушивается, но Maxtor, заботясь об особо нежных пользователях, предлагает специальную утилиту, переводящую диск в совершенно бесшумный режим. Она снижает скорость поиска данных, и без того невысокую у бюджетных дисков, но разница на практике заметна слабо.

Western Digital Caviar WDx0AB, где x — объем диска (20-120 Гбайт). Эта бюджетная серия функционирует на чуть более высокой, нежели общепринятая, частоте — 6000 об/мин, что сама компания почему-то не афиширует. А диски работают весьма шустро для своей категории. Разные модели в серии различаются не только объемом, но и максимальной скоростью: две самые емкие (100 и 120 Гбайт) примерно на 10 Мбайт/с быстрее остальных за счет большей плотности записи (60 против 40 гигабайт). В продаже еще встречаются диски предыдущего поколения с диковинной плотностью от 26 до 33 Гбайт на пластину, маркируются они точно так же, поэтому при покупке обратите внимание на дату изготовления диска (не ранее апреля 2002 года!).

Seagate U6 — пожилая линейка дисков с 40-гигабайтными пластинами. Доступные объемы — от 20 до 80 Гбайт. К сожалению, время поиска велико даже для дешевых дисков, поэтому — не рекомендуем. Уже объявлена, но никак не поступит в продажу обновленная серия «бюджетников» от Seagate, промаркированная по новому образцу: «5400.1».

Samsung SpinPoint V60 — Value-диски с 60-гигабайтными пластинами. В линейке всего три типоразмера: 60, 80 и 120 Гбайт. Последняя модель сама напросилась в наш тест, где продемонстрировала среднюю скорость хорошего бюджетного диска. Спешите видеть!

Как мы тестировали

Винчестеры подключались по одиночке к Secondary IDE-каналу материнской платы Gigabyte GA-7VAXP на чипсете KT400 с помощью стандартного 80-жильного шлейфа. Головным диском, содержавшим ОС и программы, на Primary IDE была назначена Seagate Barracuda ATA V объемом 80 Гбайт.

Также винчестер-шоу обслуживали: процессор Athlon XP 1700+, 256 Мбайт DDR-памяти PC3200, видеокарта Gigabyte MAYA II Radeon 9500 Pro. Для тестов чудо-зверя Seagate Cheetah 10K.6 применялся SCSI-контроллер Mylex AcceleRAID 170 и (особенно поразивший нас) разноцветный U160-шлейф стоимостью... что-то под $30.

Тесты запускались в операционной системе Windows XP Professional SP1. На всех дисках создавался один раздел максимального объема с файловой системой NTFS и жестко заданным размером сектора — 4096 байт (в FAT32 размер сектора составил бы 32-64 Кбайт для дисков такого объема, что крайне расточительно, поскольку заметная часть емкости будет пропадать впустую в «хвостах» файлов). Основным тестовым инструментом служил старый добрый Ziff-Davis WinBench 99 2.0. Для исследования скорости записи с основной «барракуды» на испытуемый диск копировались два комплекта файлов. Первый — 777 Мбайт (17 треков, снятых с музыкального CD), второй — 648 Мбайт (3627 файлов в нескольких десятках папок, составлявших рабочий каталог некоей удивительной игры).



Seagate Barracuda ATA IV

Цена $83/93/100	
Емкость 40/60/80 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/100	
Частота вращения шпинделя 7200 об/мин	
Объем буфера 2048 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	4,9
итоговый рейтинг	4,3

Неоднократно воспевавшаяся в .EXE линейка четвертых Barracuda за свою долгую жизнь побывала у нас в полном составе о трех моделях разного объема. «А почему бы не свести их в одном тесте? — подумали мы. — И выяснить, как может различаться производительность дисков, выпущенных в разное время (с разными версиями firmware)». Как видите (см. итоговую таблицу), разница есть, особенно на «синтетике», хотя и не критическая (самая свежая модель — 80-гигабайтник, 40-гигабайтная же относится к одной из первых барракудопартий). Впрочем, как-либо применить новое знание на деле не удастся, свободный доступ к «перепрошивке» жестких дисков пока не разрешен даже Samsung'ом (позволяющим обновлять firmware иного лазерного принтера через LPT-порт!). Но для сравнения с новым поколением жестких дисков результаты, показанные «четверками», подходят прекрасно. Как и предсказывалось, время доступа снижается вяло, зато скорость последовательного чтения (Transfer Rate) растет исправно. Забегая вперед, отметим, что по уровню шума (его отсутствию) серия Seagate Barracuda ATA IV остается непревзойденной, и если этот критерий для вас решающий — поторопитесь с покупкой именно такого диска, пока не распроданы старые запасы. Нагрев, согласно показаниям встроенного в диски термодатчика, составил от 40 до 45 градусов (у младшей модели меньше всех), и на ощупь они «согрелись» изрядно. Seagate — единственный производитель, снабжающий все свои IDE-диски защитной пластиной со стороны электроники (под которую еще и шумоизолятор подложен), поэтому



опасность перегрева имеет место быть. Впрочем, наш главный железный гуру (Николай Давыдов... а вы о ком подумали?) утверждает, что его 40-гигабайтная модель не только не шумит, но и не греется. Должно быть, попался особо удачный экземпляр. Или Николай эксплуатирует свой ПК в холодильной камере. В общем, нам всем страшно завидно и любопытно.
Любопытно нам и то, что SpeedFan, «мониторивший» состояние дисков через SMART, выставил всей троице разные значения кондиционности (fitness): от 43 до 60%. Но поскольку с течением времени проценты не менялись, то, очевидно, виною тому был не половинный износ нового диска, но ошибка измерения.

Seagate Barracuda ATA V

Цена $107	
Емкость 80 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/100	
Частота вращения шпинделя 7200 об/мин	
Объем буфера 2048 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	4,7
итоговый рейтинг	4,2

Все та же механика, что и у предыдущей модели, поэтому характеристики очень близки. В обновленную серию входят диски емкостью от 40 до 120 Гбайт, причем последние представлены двумя моделями: с буфером 2 (маркировка ST3120023A) и 8 Мбайт (ST3120024A). Плотность записи возросла до 60 гигабайт на пластину, но на скорость чтения этот факт повлиял слабо (характерный случай «поперечного» уплотнения, за счет большего числа дорожек на диске). Чуть быстрее поиск и выше скорость записи. В последнем кроется маленькое разочарование — в моменты особо активного обращения диск теперь слегка «свистит». Очень, надо сказать, деликатный звук, да и слышен преимущественно во время установки программ и загрузки ОС. Налицо — неплохой компромисс между производительностью и бесшумностью. Ну а нагрелся наш экземпляр после прогона тестов до 46 градусов.
Итоговая же оценка могла быть повыше, если бы диск резвее читался. Кстати, в ближайшее время ожидается свежее поколение Seagate-винчестеров (будем надеяться, что оно не станет ретироваться еще дальше от бесшумного идеала), с новой внятной маркировкой: «7200.7».



Seagate Cheetah 10K.6 (ST336607LW)

Цена $250	
Емкость 37 Гбайт	
Интерфейс Ultra SCSI/320	
Частота вращения шпинделя 10000 об/мин	
Объем буфера 8192 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	3,8
итоговый рейтинг	4,0

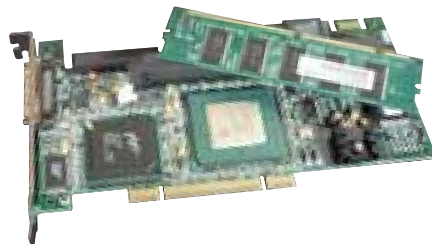
А может, нечего было вздыхать по дорогущим серверным моделям? Так ли уж много дает разгон шпинделя в 1,4 раза применительно к нашим «гражданским» задачам? Прояснить это вызвался элитный диск из серии Seagate Cheetah 10K.6.
И — прояснил. Если не смотреть на красивую цифру в строке «Access Time» и рекордные скорости линейного чтения (впрочем, с минимальным отрывом от IDE-лидеров), то выясняется, что поводов для зависти нет ника-ких. А время копирования второго



набора из множества файлов иначе как провальным и не назовешь (о случайности даже и не заикайтесь — тест повторялся многократно). Конечно, нужно учесть, что плотность записи у Cheetah 10K.6 наименьшая среди всех винчестеров, вошедших в тестовый пул. Вот если бы можно было раскрутить до аналогичных оборотов какой-нибудь из IDE-рекордсменов... Но, похоже, пока такой гибрид нереализуем в массовом производстве чисто технически, а уж по умеренной цене нам его не видать еще очень долго.

А что шум? Этот винчестер по определению не рассчитан на установку в спальне, но, надо отметить, для «промышленного прибора» он очень даже дружелюбен. IDE-диски двух-трехлетней давности шумели куда сильнее. Звон от вращающегося на 10000 об/мин диска умеренный (хотя он реально слышен, тогда как все IDE-винчестеры нашего теста, будучи установленными в корпус, никак не нарушают фонового уровня — честь и хвала гидродинамическим подшипникам). Зато головки хрюкают отчетливо, и понятно, что «шумовая» оптимизация в списке задач для конструкторов была последней или ее вовсе не было (вентиляция в серверах способна заглушить и не такой еще звук). Нагрев не превысил 50 градусов (по паспорту максимальная температура — 55).

Но мы ни в коем случае не хотим очернить светлый образ SCSI-дисков. В родных задачах они, безусловно, полностью раскрывают свой потенциал (продемонстрированный в том числе и в наших синтетических тестах). Именно так: только в своих родных... Мы же с удовольствием вернемся на привычную IDE-делянку.



IBM (Hitachi) DeskStar 120GXP (IC35L060AVVA07-0)

Цена $94	
Емкость 60 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/100	
Частота вращения шпинделя 7200 об/мин	
Объем буфера 2048 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	4,5
итоговый рейтинг	4,3

На корпусе дисков нет какого-либо упоминания о серии, поэтому проще всего ориентироваться по внутреннему индексу (точнее — буквосочетанию «AVVA» в нем). Доступные объемы — от 40 до 120 Гбайт, плотность записи, как нетрудно догадаться, — 40 Гбайт на пластину. Предпоследнее поколение дисков от IBM, оно было одним из лучших в момент выпуска, но и сейчас держится бодрячком, хотя современные винчестеры (180 GXP — см. ниже) его прилично потеснили.

Шумит, как обычно, преимущественно привод головок чтения (записи), хотя расслышать, как стартует сам диск, тоже можно. И не исключено, что в особо тихом корпусе именно он станет источником фонового шума (диски от IBM оказались самыми громкокрутящимися в нашем тесте). Нагрев — всего-то 42 градуса. Приятно и то, что цены на всю линейку DeskStar нынче не превосходят конкурирующие, как то было раньше.



IBM (Hitachi) DeskStar 180GXP (IC35L180AVV207-1)



Цена $295	
Емкость 185,2 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/100	
Частота вращения шпинделя 7200 об/мин	
Объем буфера 8192 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	4,5
итоговый рейтинг	4,6

Старшая модель в линейке, кроме собственно емкости, отличается от младших объемом буфера. Не пожалели 8 Мбайт для гиганта! Плотность записи типичная для нынешних дисков — 60 Гбайт/пластина.

По тестам винчестер делит первое место со сверхдиском от Western Digital. Конечно, заслуга большого



буфера в обоих случаях невелика, а вот высокая скорость извлечения данных сказывается наглядно.

Интересно, что шум самого диска субъективно чуть ниже, нежели у предыдущей модели, зато стрекот головок прослушивается отчетливее. Судя по текущим ценам, модели с особо большой емкостью (от 160 Гбайт) пока непропорционально дороги. И если нет каких-то особых соображений (скажем, видеомонтажных), пожалуй, разумным максимумом будет 120-гигабайтный диск. Ему, а точнее — всей линейке DeskStar 180GXP, и присуждается звание «Лучшей покупки» среди high-performance-дисков.

Лишь нагрев слегка смазал восторженное впечатление. После прохождения всех тестов мы занесли в протокол следующее показание: 53 градуса... Хотя есть стойкое подозрение, что такая величина относится скорее к нашему экземпляру, нежели ко всей серии. Да, пожалуй, так оно и есть.

Maxtor DiamondMax Plus9

Цена $100	
Емкость 80 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/133	
Частота вращения шпинделя 7200 об/мин	
Объем буфера 2048 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	**4,4/4,8**
итоговый рейтинг	4,1

Не очень впечатляющие результаты, не правда ли? Диск относится к последнему поколению, если судить по плотности записи (60 Гбайт на пластину). Но, видимо, как и у Seagate ATA V, рост достигнут в основном за счет уплотнения треков, отсюда и невысокая скорость. Максимальная емкость дисков в линейке — 160 Гбайт, о размере буфера можно узнать по предпоследней букве в маркировке: «P» — 8 Мбайт, «L» — 2 Мбайт. К примеру, маркировка нашего диска: «6Y080L0».
Все «максторы» поддерживают фирменный интерфейс UATA/133, толку от которого и впрямь не слишком много. Управление шумом, как и у бюджетных моделей, наличествует – отсюда и две оценки за «шум». Естественно, все замеры снимались с выключенным «acoustic management». Нагрев умеренный — 43 градуса.



Western Digital Caviar WD1800JB

наш выбор

Цена $295	
Емкость 180 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/100	
Частота вращения шпинделя 7200 об/мин	
Объем буфера 8192 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	**4,6**
итоговый рейтинг	4,7

Приятно, когда самый быстрый диск оказывается одним из самых малошумящих и даже греется вполне пристойно – до 46 градусов. Однозначный наш выбор.
Есть лишь один неприятный фактор: рекордной плотностью записи (66 Гбайт на пластину) обладают только старшие модели (120-200 Гбайт), причем 120-гигабайтная с новой плотностью еще не поступила в продажу (на момент сдачи материала в редакцию). А более «мелкие» располагают лишь пластинами на 40 Гбайт/с и звезд с неба не хватают. Путаница вызвана тем, что Western Digital упрямо экономит на индексах, и под одними и теми же именами могут продаваться диски двух, а то и трех поколений!
Также в который раз нам предлагается выбор между 8- и 2-мегабайтным буфером: первое отмечается символами «JB» в маркировке, а второе – «BB». Уловить влияние большего буфера в обиходных задачах еще сложнее, нежели в этих же самых задачах обнаружить у диска SCSI-интерфейс, поэтому можно спокойно сэкономить $20 или около того, выбрав модель с меньшим буфером.
На примере этого диска мы измерили скорость работы винчестера в файловой системе FAT32. Как и ожидалось, больший объем сектора положительно влияет на скорость (особенно в синтетических испытаниях). Поэтому, если вас не смущает потеря до 10% свободного места (либо физический диск предполагается делить на несколько логических), а побочные NTFS-опции, вроде зашифрованных или сжатых каталогов, не кажутся вам актуальными, выбирайте FAT32.



Samsung SpinPoint V60 SV1204H

Цена $120	
Емкость 120 Гбайт	
Интерфейс Ultra ATA/100	
Частота вращения шпинделя 5400 об/мин	
Объем буфера 2048 Кбайт	
«шумовой» рейтинг	**4,9**
итоговый рейтинг	4,5

лучшая покупка

А вот, что могут сделать 60-гигабайтные пластины в «бюджетном» секторе! Отставание от 7200-оборотных дисков на «синтетике», конечно, велико. Но! Если взять, например, копирование файлов и сравнить результаты этого диска с явленными нам SCSI-приводом, то становится... смешно. Они, результаты, смею заметить, довольно близки!
Феномен объясняется просто: если для SCSI-винчестера наша тестовая нагрузка была не специфичной, то SV1204H прямиком для нее и создавался. Шум, как нам и было обещано, неразличим (почувствовать некое шевеление внутри диска во время активного к нему обращения можно, лишь взяв его в руки). Нагрев — 40 градусов, что установились только к третьему часу работы. Наконец, трехгодичную гарантию на IDE-диски сейчас предлагает один лишь Samsung, а для компонентов, содержащих механику, это ой как нелишне.
Резюме? Линейка V60 — отличный пример того, какими должны быть низкобюджетные винчестеры. (Хотя, повторюсь, если средства позволяют, то лучше, конечно, не пожалеть дензнаков на один из «высокобюджетных» аппаратов.)



Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю признательность компаниям ASBIS (www.asbis.com), SLY Computers (www.sly.ru) и USN (www.usn.ru), предоставившим жесткие диски для тестирования.*

Нетатарин

Star Wars: The Clone Wars

www.lucasarts.com/products/starwarstheclonewars
платформа: PlayStation 2
разработчик: Pandemic Studios (www.pandemicstudios.com)
издатель: LucasArts (www.lucasarts.com)



Так уж сложилось, что определенная часть игровых воплощений «Звездных войн», без особого труда преодолев притяжение ПК-планетоида, навсегда уносится в глубокий консольный космос. За последние несколько лет мы с вами не досчитались Master of Teras Kasi, Jedi Power Battles, Bounty Hunter, Demolition, Racer Revenge и доброго десятка других — менее заметных и, чего уж там, зачастую откровенно проходных игрушек.
Да, кое-что из приведенного выше списка вообще не должно было появляться на свет божий (хотя бы та же Master of Teras Kasi, которую все рецензенты дружно признали худшим «свордфайтингом в истории видеоигр»), однако время от времени попадаются замечательные экземпляры, которые почти наверняка нашли бы в вашей личной ПК-игроколлекции теплое местечко. Star Wars: The Clone Wars призвана успокоить наиболее рьяных активистов движения «Убьем Лукаса», недовольных тем, что во втором эпизоде «Звездных войн» с претенциозным названием “Атака клонов” оной атаке уделено от силы 20 минут экранного времени.

Спрашивали — отвечаем

Вы хотели узнать, как добрая сотня джедаев тайком проникла на арену, где Анакин, Падме и Оби Ван развлекались с неведомыми зверушками? Пожалуйста. Жаждали своими глазами увидеть полный разгром Торговой федерации? Ноу проблемо. Не факт, что о

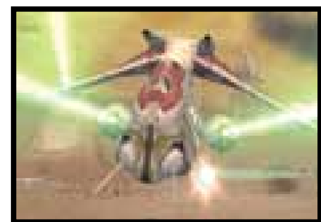


происходящих после “Атаки клонов” событиях догадывается сам Джорджи, но его мнения, собственно говоря, никто и не спрашивал.
Щедрые сценаристы The Clone Wars раздули игровой конфликт до поистине вселенских масштабов, протащив отчаянно упирающийся сюжет сквозь горнило битв на шести планетах (Геонозис и родная планета вуки — в комплекте) и походя разбив его на полтора десятка миссий. Целью подавляющего большинства из них является частичное (или тотальное, если захотелось бонусов) уничтожение противника безо всяких потуг на тактико-стратегические ухищрения, столь свойственные ранним играм Pandemic. Сказать, что в The Clone Wars много экшена — все равно что назвать Ю Судзуки (или Сида Мейера, если угодно) “чуть-чуть гениальным”. Эта игра и есть экшен. Его квинтэссенция, его натуральный заменитель, его самый древний пращур. Такого количества стрельбы, взрывов, пиротехники не было ни в Jedi Starfighter, ни в Rogue Leader, ни в любой другой пришедшей вам на ум игры схожего жанра. В процессе выполнения своего джедайского долга ваше подсознание настойчиво не рекомендует отпускать кнопку стрельбы, что, согласитесь, многое говорит о природе геймплея местной закваски.

Выбора нет

Еще раз заострю внимание на том, что от создателей Battlezone II, Dark Reign 2 и Army Men: RTS ждешь чего угодно: перебежек из транспорта в транспорт со световым мечом наперевес (это как раз есть, но в микроскопических дозах), раздачи приказов подчиненным и прочих утомительных излишеств, — однако реальность оказывается куда как веселее и честнее. Да, Мэйс Винду, юный Скайуокер и





Оби Ван Кеноби имеют дурную привычку побегать по сырой земле, круша враждебных дроидов Force Push’ом и бросаемым на манер бумеранга мечом, однако большую часть времени они проводят на летающе-скользяще-парящих агрегатах республиканского (пока что) производства. При этом все до единого (поверьте на слово) самолеты, танки и глайдеры управляются легко и изящно: вы не успеете сказать: “Звезда смерти”, как уже обнаружите себя в самом центре битвы, с безотказной лазерной установкой на борту и хорошим запасом ракет. Вокруг слоновьими стадами носятся враги, оседлавшие Ту Самую технику из “Эпизода II”, и царит хаос, который психически здоровому человеку всегда по душе — ведь его можно еще немного усугубить.

P.S. Задание — уничтожить всех. Подмога — никакая. Желания убивать — хоть отбавляй. Что вы станете делать?